7712133
6012006

ファミ通 PS版 ファイナルファンタジーI・II 公式コンプリートガイド

FINAL FANTASY I・II

Official Complete Guide

PS版

ファイナルファンタジーI・II 公式コンプリートガイド

enter brain

ファミ通 責任編集

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

.hack//感染拡大 Vol.1 コンプリートガイド……1200円
.hack//悪性変異 Vol.2 コンプリートガイド……1200円
F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE 超速パイロットマニュアル……1000円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス パーフェクトガイド……1600円
Piaキャロットへようこそ!! 2.5 公式ガイドブック……1200円
エバーブルー2 公式ガイドブック……1200円
黄金の太陽 ～失われし時代～ コンプリートガイド……1200円
鬼武者2 解体真書……1300円
カスタムロボGX カスタマイズマスターガイド……1000円
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメントオフィシャルガイドブック……1200円
かまいたちの夜2 監獄島のわらべ唄 公式ガイドブック……1000円
カルドセプト セカンド エキスパンション 公式完全ガイド……1600円
機動戦士ガンダム戦記 コンプリートガイド……1200円
巨人のドシン 100の疑問に答える本……1200円
ゲームキューブ版 バイオハザード 解体真書……1400円
サカつく2002 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド……1500円
サクラ大戦4～恋せよ乙女～ ドラマチックナビ……1300円
サルゲッチュ2 公式ガイド 発見! サルサル大辞典……1200円
真・女神転生Ⅱ 公式パーフェクトガイド……1800円
スーパーロボット大戦IMPACT パーフェクトバイブル……1600円
スーパーロボット大戦R パーフェクトバイブル……1200円
スーパーマリオサンシャイン 完全攻略ガイド……1200円
スターフォックスアドベンチャー パーフェクトミッションガイド……1200円
絶対絶命都市 公式ガイドブック……1100円
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 オフィシャルコンプリートガイド……1300円
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 オフィシャル設定資料集……2700円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～時空の章～]パーフェクトガイド……950円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～大地の章～]パーフェクトガイド……950円
ソニックアドベンチャー2バトル パーフェクトガイド……1600円
大乱闘スマッシュブラザーズDX ファイティングマスターズガイド……1300円
ダビつく ダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック……1400円
チュウリップ 公式ガイドブック……1200円
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オフィシャルコンプリートガイド……1300円
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック……1400円
デビル メイ クライ 解体真書……1300円
どうぶつの森＋ かんぺきガイドブック……1000円
動物番長 ヘンタイマニュアル……1300円
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 解体真書……1300円
バトルネットワーク ロックマンエグゼ2 公式ガイドブック……1200円
ピクミン完全攻略ガイド オリマーの惑星観察記……1100円
ファイナルファンタジーⅡ 公式コンプリートガイド……1200円
不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城 公式パーフェクトガイド……1300円
ブレスオブファイアⅡ ～使命の子～ 公式ガイドブック……1300円
プロジェクトFIFAワールドカップTMそれなら君が代表監督 コンプリートガイド……1300円
ペルソナ2罰 公式ガイドブック 完全版……1300円
ぼくのなつやすみ 公式ガイドブック ～空が高かったあの頃～……950円
ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 夏・バッチリ攻略本……1100円
ポポロクロイス～はじまりの冒険～公式ガイドブック……1200円
メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ コンプリートガイド……1500円
ミスタードリラーエース ふしぎなバクテリア オフィシャルガイドブック……1200円
ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～ 公式パーフェクトガイド……1400円
ルーン 公式パーフェクトガイド……1200円
レガイア デュエルサーガ コンプリートガイド……1400円
ロックマン ゼロ 公式ガイドブック……1000円
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード コンプリートガイド……1100円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-1213-8
C0076 ¥1200E
9784757712133
エンターブレイン
定価 本体1200円+税
1920076012006

PS版

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

enter brain

を綿密解析。

を徹底攻略。

ータを完全網羅。

極の書。

らんことを。

enter brain

この一冊で
『ファイナルファンタジー』『ファイナルファンタジーⅡ』
ふたつの完全攻略を約束!!

PS版 FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

大丈夫。
ファミ通の攻略本だよ。

システム解説 System

職業選択（Ⅰ）、熟練度（Ⅱ）、成長システム（Ⅱ）など、冒険に欠かせない知識を**綿密解析**。

シナリオ攻略 Scenario

旅立ちから**最終決戦**まで、シナリオに沿った詳細な解説とともに、全マップを**徹底攻略**。

データ・資料 Data

魔法、**武器**、**防具**、**アイテム**、**モンスター**など、両作品で**総数800**を超えるデータを**完全網羅**。

『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』のすべてをフォローした、
「光の戦士」と「反乱軍の勇士」に捧げる究極の書。

―― 果てしなき戦いの道程に、一筋の光とならんことを。

enter brain

©2002 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

このー
『ファイ

I
FINAL
FANTASY

ファミ通

PS版

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

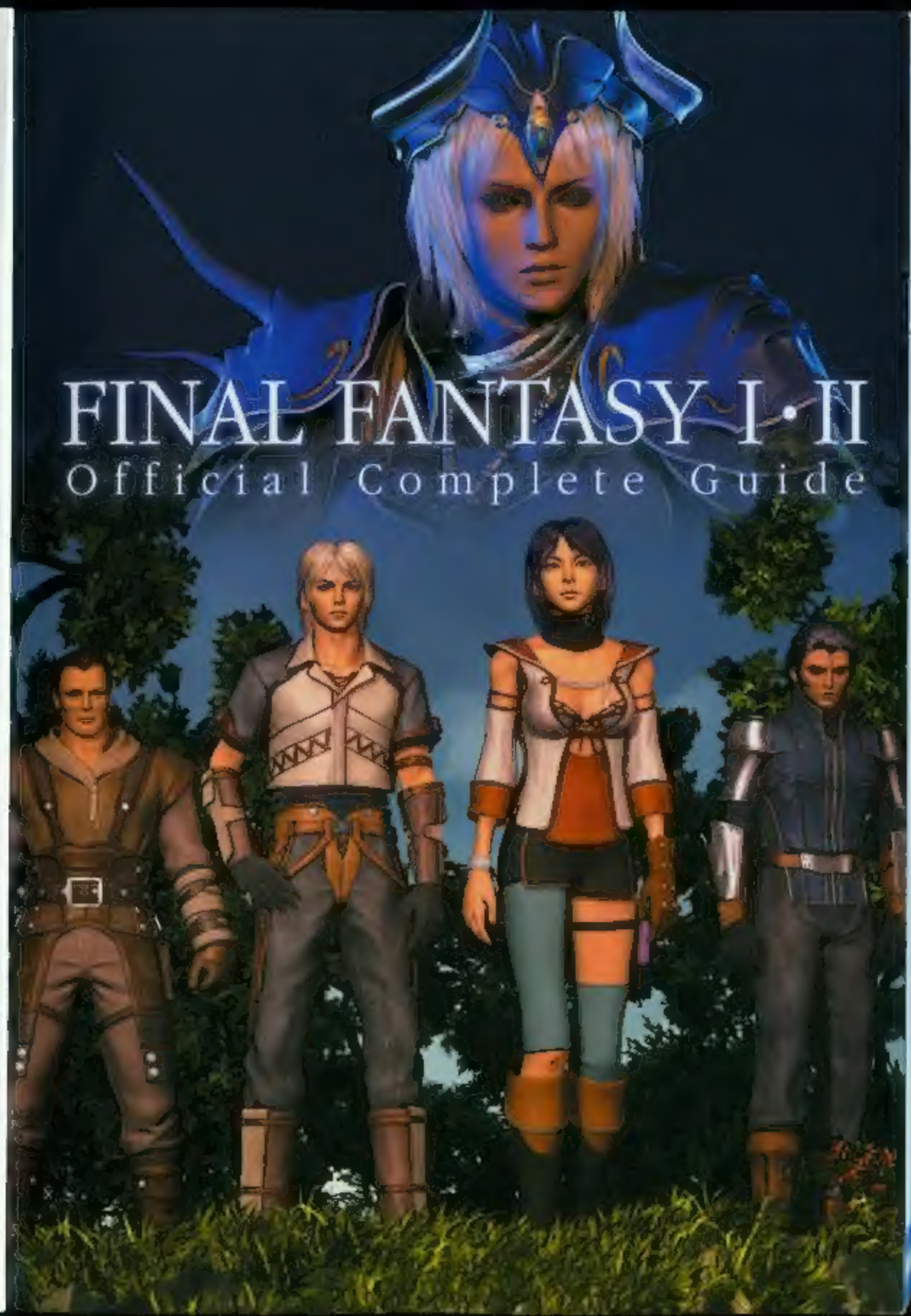
enter brain

FINAL FANTASY II

©1987,1988,2000,2001,2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION／©1987,1988 YOSHITAKA AMANO

FINAL FANTASY I·II

Official Complete Guide



CONTENTS

FINAL FANTASY I・II

PS版 ファイナルファンタジーI・II
公式コンプリートガイド

◆ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY

+ プロローグ ・・・・・・・・・・・4
+ システム解説 ・・・・・・・・・・7
+ シナリオ攻略 ・・・・・・・・・・21
+ エピローグ ・・・・・・・・・・128
+ データ ・・・・・・・・・・・・129

◆ファイナルファンタジーII
FINAL FANTASY II

+ プロローグ ・・・・・・・・・・160
+ 登場人物紹介 ・・・・・・・・・163
+ システム解説 ・・・・・・・・・169
+ シナリオ攻略 ・・・・・・・・・181
+ エピローグ ・・・・・・・・・・292
+ データ ・・・・・・・・・・・・293

索引・・・・・・・・・・・・・・・・・332

©1987 YOSHITAKA AMANO

プロローグ

この世界は　暗黒につつまれている

風はやみ　海は荒れ　大地は腐っていく
しかし　人々はひとつの予言を信じ　それを待っていた
この世　暗黒に染まりしとき　4人の光の戦士　現れん
長い冒険の末　4人の若者がこの地にたどり着いた

そして　その手には　それぞれクリスタルが握られていた

CONTENTS

システム解説

キャラクターメイキング 8
パーティー編成
戦士 ナイト 6
シーフ 忍者
モンク スーパーモンク 12
赤魔術士 赤魔道士 17
白魔術士 白魔道士 4
黒魔術士 黒魔道士 [illegible]
冒険の基礎知識 [illegible]
バトルコマンドについて 6
属性と相性 17
固定モンスターとレアモンスター [illegible]
ステータス異常 8
町の施設 [illegible]
セーブ 2

シナリオ攻略

ワールドマップ [illegible]
シナリオ攻略ページの見方
イーシーモードとノーマルモード [illegible]
攻略チャート [illegible]
コーネリア城 8
コーネリアの町 [illegible]
カオス神殿 [illegible]
マトーヤの洞窟 [illegible]
港町フラボカ [illegible]
エルフの町 [illegible]
エルフの城 [illegible]
トワーフの洞窟 [illegible]
西の城
沼の洞窟 16
メルモンドの町 [illegible]
巨人の洞窟 [illegible]
アースの洞窟 58
闘者の洞窟 [illegible]
アースの洞窟（2回目） [illegible]
クレセントレイクの町 [illegible]
グルグ火山
氷の洞窟
ジュカーン砂漠 80
オンラクの町 [illegible]
キャラバン [illegible]
ザイアの町 8
ドラゴンの洞窟 [illegible]
試練の城 [illegible]
海底神殿
ルフェイン人の町 [illegible]
ミラージュの塔 [illegible]
亀の夢の洞窟 [illegible]
浮遊城 [illegible]
過去のカオス神殿 [illegible]

データ

白魔法 [illegible]
黒魔法 [illegible]
武器 [illegible]
防具 [illegible]
回復アイテム イベントアイテム [illegible]
モンスター [illegible]
モンスター特殊攻撃 [illegible]

システム解説
SYSTEM

キャラクターメイキング

光の戦士として選ばれし4人の若者に職業を与え、その道のスペシャリストとして育て上げよう

職業選択

プレイヤーはゲーム開始時に、分身となる4人の光の戦士の職業を選択することになる。最初に選べる職業は6種類用意されており、職業ごとに能力に違いがあるので、9ページ以降を参考にして選択しよう。なおゲーム中である条件を満たすと、各職業ごとに設定された上級職にクラスチェンジすることが可能となる。

基本ステータスとその影響

キャラクターの能力値を示したステータスは下の11種類。このうち基本となるのは「HP」「MP」「力」「素早さ」「知性」「体力」「幸運」の7種類で、職業ごとに数値やその増加の仕方が異なる点に注意したい。また、装備品によって基本ステータスが補正されたものが「攻撃力」「命中率」「防御力」「回避率」として表示される。

HP	ヒットポイント。この数値が0になるとキャラクターは戦闘不能に陥る	MP	マジックポイント。魔法を使うのに必要な数値。数値が多いほど強い魔法を使える
力	武器や素手による物理攻撃のダメージに影響する	素早さ	戦闘中に行動順や防御力、敵からの攻撃を回避する確率に影響する
知性	使用する魔法に影響する値。敵から受ける魔法のダメージにも影響する	体力	HPの上昇率に影響する。なおHPの上昇率は職業ごとにセットで異なる
幸運	戦闘中、ランダムでコマンドを使用。その戦闘が必ず勝利する確率に影響する		
攻撃力	武器を含めた、物理的な攻撃のモーションを示す。数値が高いほど強い攻撃を行なう	命中率	武器や魔法で物理的な攻撃に命中率、攻撃魔法に影響する。高い数値ほど当たりやすい
防御力	物理的な攻撃に対する防御力。この数値が高いほど、敵からの攻撃を受けにくくなる	回避率	敵からの攻撃を回避する確率。軽い物を装備するほど上がる

「ノーマルモード」と「イージーモード」

ゲーム開始時には「ノーマルモード」と「イージーモード」の選択ができる。「イージーモード」は難易度が低く設定されているので、好みのモードを選択しよう。なお各モードの特徴については、26ページで詳しく解説している。

ゲームモードを選択すると途中で変更することはできない

パーティー編成

冒険はパーティー編成によって大きく変わる。各職業の能力を把握してベストパーティーを組もう

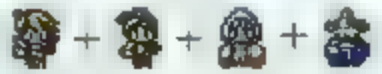
バランスの取れたパーティーを組もう

冒険の当初から選べる6つの基本職と、クラスチェンジ後の上級職、あわせて12種類の職業は、その役割によって大きく3系統に分けられる。前線で仲間の盾となり、肉弾戦で戦いに挑む"戦闘系"、攻撃魔法でモンスターを駆逐する"黒魔法系"、傷ついた仲間を治療しパーティーの命綱となる"白魔法系"だ。パーティーメンバーを選ぶ際は、まず戦闘系のメンバーがふたりは欲しい。大抵のモンスターならこのふたりの活躍で対処できる。そして物理攻撃に強い敵に対抗するために、黒魔法を使えるメンバーがひとり、体力の消耗という不可避の状況に、白魔法を使えるメンバーがひとり。これらがもっともオーソドックスで、バランスの取れたパーティー編成と言える。また、戦士やシーフのように、基本職のうちは魔法の資質をまったく持たなくても、クラスチェンジによって魔法を習得することが可能となる職業もある。冒険の中盤以降に可能となるクラスチェンジも考慮に入れて、パーティーメンバーを編成しよう。

なお一度決めた職業は、上級職へのクラスチェンジ以外に変更することは一切できない。ゲーム開始時の職業選択は、長い旅に耐えうるだけのメンバーを、慎重に選びたいものだ。

◆プレイスタイル別パーティー編成

ゲームバックスにいくなら



戦士 ＋ シーフ ＋ 白魔術士 ＋ 黒魔術士

[illegible]

若干手ごわいものに挑むなら

戦士 ＋ 戦士 ＋ 赤魔術士 ＋ 白魔術士

[illegible]

パワーで押しまくるなら

戦士 ＋ 戦士 ＋ モンク ＋ 赤魔術士

[illegible]

戦士

重装備でモンスターに立ち向かう
武器を使った肉弾戦のエキスパート

●長所 good point

力が強く、武器を使った肉弾戦では他の追随を許さない。切れ味鋭い剣で重多もの敵を闇に葬り去る。HPは全職業中もっとも高く、防御力の高い防具も装備できるので、とにかくタフ。安心してパーティーの最前線を任せられる。

任意的な攻撃力のほか、物理攻撃に対する打たれ強さも特筆すべき点である。

●短所 weak point

知性が低く、魔法はまったく使うことができない。戦士専用の重装備は、購入しようとするとお金がかかってしまうのも痛いところ。戦士をパーティーにふたりふ上入れるときは、相当の散財を覚悟しておかなければならないだろう。

おすすめ装備

- ●ふき ― サンブレード
- ●たて ― ほのおのたて
- ●あたま ― リボン
- ●からだ ― ダイヤのうでわ
- ●うで ― まもりのゆびわ

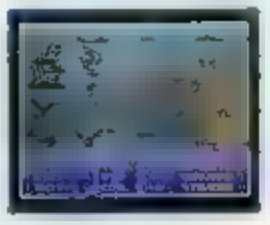
クラスチェンジ

シーフ

素早い動きと持ち前の運の良さが自慢
逃げ足は人下一品

●長所 good point

素早さと運の良さが最大の特徴で、敵から逃げることにかけては全職業中ナンバーワン。凶悪な敵がひしめくこの世界で、いざというときの戦闘回避能力は、パーティーの危機を何度となく救うだろう。物理攻撃の回避率も高い。



[illegible]

●短所 weak point

物理攻撃をアテ[illegible]する[illegible]は非力すぎる[illegible]装備できるものも限られて[illegible]る。か[illegible]魔法が使えるわけでもない。上級職であるお者への布石と割り切り、当面はいざというときの戦闘回避の要員として、あせらず地道に育てたい。

おすすめ装備

- ●ふき ― [illegible]
- ●たて ― まもりのマント
- ●あたま ― リボン
- ●からだ ― ダイヤのうでわ
- ●うで ― まもりのゆびわ

クラスチェンジ

ナイト

白魔法も使いこなす聖騎士
最強の装備を身にまとい立ち向かう

●長所 good point

装備できる武器や防具が増え、戦闘能力はよりパワーアップする。さらにレベル3までのほとんどの白魔法が使えるようになるのも、いざというときに非常に頼りになる。パーティー内に回復魔法の使い手が増えるのは戦力的に大きい。

装備できる武器が増え[illegible]

●短所 weak point

戦士同様、装備への投資がかさむ点がネック。また知性の低さも戦士ゆずりなので、魔法の回避率はほかの職業に比べるとやや低めだ。敵の特殊攻撃に対する脆さは、高いHPと防御力を活かして受け止めるものと割り切るべきである。

おすすめ装備

- ●ふき ― エクスカリバー
- ●たて ― イージスのたて
- ●あたま ― リボン
- ●からだ ― ドラゴンメイル
- ●うで ― まもりのゆびわ

忍者

黒魔法を体得した東洋の剣
戦闘能力の高さはシーフを遥かに凌

●長所 good point

装備できる武器、防具が圧倒的に増え、戦闘能力が格段にアップする。特に、「サスケのかたな」を手に入れたときの攻撃力は[illegible]とは思えないほど強力。レベル4までの黒魔法がすべて覚えられる点も見逃せない。

[illegible]の[illegible]の能力が

●短所 weak point

元シーフゆえの力の強さは否めない。同じ上級職のナイトやスーパーモンクなど、肉弾戦のプロフェッショナルと比較すると攻撃力の点では見劣りしてしまう。HPも白魔道士程度なので、強烈な攻撃を食らったときが怖い。

おすすめ装備

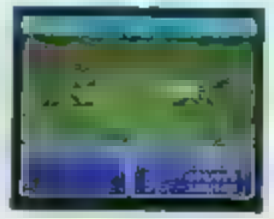
- ●ふき ― サスケのかたな
- ●たて ― ほのおのたて
- ●あたま ― リボン
- ●からだ ― ダイヤのうでわ
- ●うで ― まもりのゆびわ

モンク

素手での攻撃回数は通常の2倍
手数の多さで勝負する武道家

長所 good point

素手での攻撃回数は通常の2倍になるため、レベルの上昇に伴って力がついてくると、武器が不要なほどの戦闘能力が備わり、とんとん頼れる存在になる。また防御力も成長とともに高くなるので、とにかく装備への投資が少ない。



[illegible]

短所 weak point

魔法はまったく使えない。また防御力もおいおい増えていくとはいえ、戦士と比べると、前線に立つ肉体派としては多少心もとない数値だ。ある程度のレベルに達するまでは、武器・防具でしっかりと身を固めることが不可欠になる。

おすすめ装備

- ぶき — すで
- たて — ー
- あたま — [illegible]
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

クラスチェンジ

スーパーモンク

成長するたびに強くなる破壊屋
鍛え抜いた拳はすべてを叩き潰す

長所 good point

レベルが上がって攻撃回数が増えれば増えるほど加速度的に強くなり、最終的には最強武器「マサムネ」を持つナイトを上回るほどの攻撃力となる。攻撃回数を増やす黒魔法・ヘイストがかかるともう手のつけようがなくなる。

[illegible]

短所 weak point

上級職でありながら唯一、魔法がまったく使えない。また装備できるものも貧弱。単純に攻撃力・防御力のみで考えるなら必要ないが、装備品による特殊攻撃の回避という恩恵を受けられないことが、終盤で足をひっぱりかねない。

おすすめ装備

- ぶき — すで
- たて — ー
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

赤魔術士

剣も魔法もなんでもこい
オールマイティーな魔法剣

長所 good point

白魔法と黒魔法の両方が習得可能。武器もかなりの種類を使いこなし、シーフ以上の攻撃力で肉弾戦にも十分に参加できる。さらに頑丈な防具も装備できるので打たれ強いという、非常にオールマイティーな職業である。

[illegible]

短所 weak point

白黒両方の魔法を使えるとはいえ、習得できない魔法もある。特にレベル6以上となると全滅。使用回数の増加速度も、エキスパートである白魔術士・黒魔術士には及ばない。また攻撃力も戦士に比べれば見劣りするのは否めない。

おすすめ装備

- ぶき — サンブレード
- たて — まもりのマント
- あたま — [illegible]
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

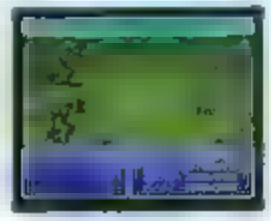
クラスチェンジ

赤魔道士

より器用に、よりお能に
さらにグレードアップした何でも屋

長所 good point

装備品の若干の増加に加え、使用できる魔法も増える。特にテレポ・ダテレポのダンジョン脱出用魔法、蘇生のレイズが使えるというのは非常に心強い。あらゆる戦闘を想定した、サポート要員としての重要性が増している。



[illegible]

短所 weak point

上級職とはいえ、物理・魔法どちらをとっても、攻撃力の増加に直接結びつくほどの能力を期待するにはやや役不足。特に魔法はパーティーのバランスを考えて計画的に習得しないと、どちらかずの基用資源になりかねない。

おすすめ装備

- ぶき — サンブレード
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

白魔術士

仲間を白魔法でやさしくサポート
回復&防御魔法の専門家

●長所 good point

白魔法のエキスパート。長所 おけを回復魔法に集中させる ことをのうため、術者である白魔術士は不可欠と ても過言ではない。アンデッドモンスターにダメージを与えるファイア系の魔法を使えるのも白魔術士系のみの特権だ。

白魔法の修得 で魔法は使えないが、ティーにひとりは欲しい職種だ。

●短所 weak point

非力で 強力な武器や防具を装備できないため 肉弾戦ではまるで きにならない。HPの上昇も期待できない ので 戦闘では最後尾に配置しほかのメンバーで守ってあ るくらいでなければ、死線からの生 黒は望めない。

おすすめ装備

- ●ふき——ミスリルハンマ
- ●たて——まもりのマント
- ●あたま——リボン
- ●からだ——ダイヤのうでわ
- ●うで——まもりのゆびわ

クラスチェンジ

白魔道士

全白魔法を修得できるエリート魔道
パ ティーの支援 まこれで完璧

●長所 good point

すべての白魔法を修得可能。敵の種別 左右されずにダメージを与えられる ホーリ を唯一使いこなせるほか、魔法効果を消し去るデスペル、蘇生魔法のアレイズなど いずれも初もし 魔法でパーティ を支援する。

トール ハンマーは魔 攻撃 リ 又は 戦闘 勝利 で獲得する 専用 武器

●短所 weak point

攻撃魔法は白魔術士同様少なく、かとい 物理攻撃もアテ にできない。純粋な支援 回復要員ととらえるべきだ。パーティーの命綱という役 を踏まえ、間違っても敵の攻撃 ないように、細心の注意を払おう。

おすすめ装備

- ●ふき——トールハンマー
- ●たて——まもりのマント
- ●あたま——リボン
- ●からだ——ダイヤのうでわ
- ●うで——まもりのゆびわ

黒魔術士

凶悪なモンスター を瞬殺!
攻撃魔法のプロフェッショナル

●長所 good point

黒魔法のエキスパート。物理攻撃では倒すのが難しい、防御力の高いモンスターの一群を、強力な攻撃魔法で一掃してしまう。また味方の攻撃回数を増やすヘイストといった、便利な攻撃補助魔法も使用可能である。

物理攻撃で倒すのが難しい モンスター 高い防御力 ボス 強い敵に

●短所 weak point

全職業中もっともHPが低く、力も脆弱。装備できる武器や防具もかなり限定されており 戦闘能力のなさは白魔術士以上である。なるべく後方に配置させないと、モンスターの物理攻撃にあえなく倒れてしまうだろう。

おすすめ装備

- ●ふき——ましゅつのつえ
- ●たて——まもりのマント
- ●あたま——リボン
- ●からだ——ダイヤのうでわ
- ●うで——まもりのゆびわ

クラスチェンジ

黒魔道士

全黒魔法をマスターした大魔道士
より強力な攻撃魔法で敵を 掃!

●長所 good point

すべての黒魔法が使用できるよう なる。敵全体に強力なダメ ジを与えるフレアーは 黒魔道士ならではの攻撃魔法だ。またデジョンやキルなどの一撃必殺の威力を秘めた魔法が使えるのも、大きな魅力である。

より強 攻撃魔法を使える黒魔術士 まも 魔法 テ ポが少ないのも忘れてはならない

●短所 weak point

肉弾戦要員としての能力のなさは、黒魔術士ゆずり。装備できる武器や防具も黒魔術士とほとんど変わらず 打たれ弱さは相変わらずだ。攻撃魔法の枯渇とはすなわち バトルにおける黒魔道士の役割がほぼ終わることを示している。

おすすめ装備

- ●ふき——ネコのツメ
- ●たて——まもりのマント
- ●あたま——リボン
- ●からだ——ダイヤのうでわ
- ●うで——まもりのゆびわ

冒険の基礎知識

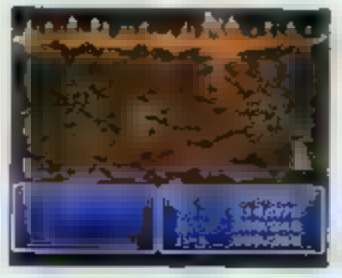
旅立つ前に「ファイナルファンタジー」の世界を冒険するための基礎的な知識を学んでおこう

バトルコマンド

フィールドやダンジョンでモンスターと遭遇すると発生する戦闘で行なえる行動は、下に示した5種類のコマンドを選択することで決定する。なお本作には、身を守ることでダメージを軽減する、いわゆる「防御」に該当するコマンドは存在しない。打たれ弱いキャラクターを守るなら、隊列の後方に配置させることで敵から狙われる確率を下げたり、受けるダメージを減らす、あるいは装備品を充実させることでダメージを減らす、といった方法で対処することになる。

[illegible]

装備している武器で攻撃するコマンド。武器を装備していなければ素手での攻撃となり、この場合は攻撃回数が固定になる。基本的には攻撃力の高い武器を装備したほうが大きなダメージを与えられるが、攻撃力が低くても命中率が高ければ、結果的にダメージが増えることもある(70ページ参照)。



[illegible]

敵、あるいは味方に対して、覚えている魔法を使うコマンド。魔法は術者のレベルアップによって習得するのではなく、魔法屋で購入することで覚えられる。なお魔法は最大使用回数が1以上ないと使用できない。習得しても使えない場合は、レベルを上げて使用回数を増やすこと。

アイテム

アイテムを使用するコマンド。「ポーション」や「どくけし」などで味方を回復するほか、戦闘中に魔法と呼び効果を発揮する武器や防具を使用することもできる。特殊な威力を秘めた武器、防具は何度でも使えるだけでなく、使用者の職業を選ばない。装備できなくても発動せずに活用したい。

[illegible]

装備している武器や防具を変更するコマンドで、ターン数を消費せず行なえる。敵の弱点や特殊攻撃には、17ページに触れているように特定の属性が付加されていることがある。これらに合わせてこまめに装備を変更すれば、受けるダメージを軽減したり、与えるダメージを倍増させたりと、戦闘を有利に運ぶことが可能となる。属性が付与されたアイテムは、不用意に売却せずにストックしておいたほうが無難。

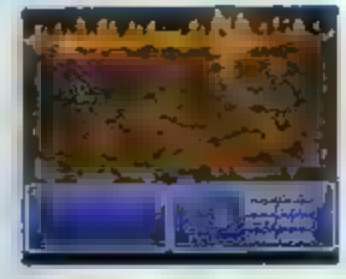
[illegible]

モンスターから逃走しようと試みるコマンド。コマンドを選択したメンバーのうちひとりでも成功すれば、全員で戦闘から離脱できる。この成功率には各キャラクターの幸運が絡まっており、数値が高いほど成功しやすい。なお、ボスクラスのモンスターや一部のモンスターからは逃走は不可能、もしくは非常に困難となっているので注意したい。

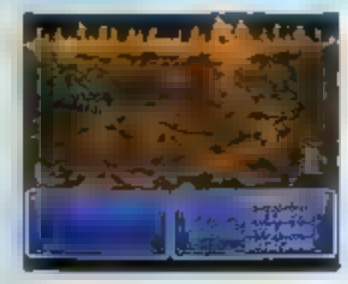
属性と相性

一部の魔法や装備品には属性が設定され、使用した際にその影響が現われる。これはモンスターについても同様で、特定の属性が弱点であったり、属性のある特殊攻撃を持つ場合がある。そこで敵の弱点属性の魔法で攻撃したり、その属性を帯びた武器で攻撃すると、より大きなダメージを狙うことができ、耐性のある防具を装備することで、敵の特殊攻撃のダメージを軽減することが可能となる。戦いを有利に進めるために、常に属性を考慮したい。

弱点属性で攻撃



耐性のある属性で攻撃



[illegible]

炎
魔法 [illegible]
武器 [illegible]

冷気
魔法 [illegible]
武器 [illegible]

雷撃
魔法 [illegible]
武器

闇
魔法 [illegible]
武器

地震
魔法 [illegible]
武器

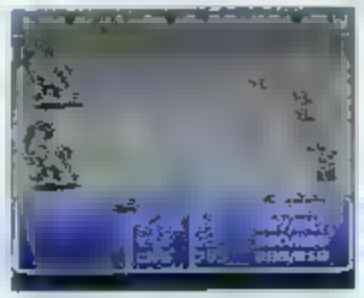
精神
魔法 [illegible]
武器

時空
魔法 [illegible]
武器

死
魔法 [illegible]
武器

固定モンスターとレアモンスター

通常、モンスターの出現場所はランダムだが、宝箱の周辺など、決まった場所に必ず出現する固定モンスターが存在する。一度倒しても、その場所に足を踏み入れるたびに何度でも出現するので、出現場所を覚えておいて、避けて通るのが賢明だ。また極めて低い確率でしか出現しない、激レアなモンスターも存在する。ボスクラスのモンスターを凌ぐ強さを誇るものもいるので、運悪く(?)出会ってしまったら、逃げることも考慮に入れるように。



ステータス異常と治療方法

モンスターの特殊攻撃や、魔法攻撃の効果によって、キャラクターがステータス異常に陥ることがある。ステータス異常は、眠り、暗闇、沈黙、マヒ、毒、石化、戦闘不能の7種類。それぞれの症状とその治療方法についての解説を以下に表で掲載したので、対策をきちんと把握しておきたい。ステータス異常は、放っておくと冒険に確実な支障をきたす。最悪の場合、全滅ということにもなりかねないので、アイテムや魔法で素早く治療し、パーティーを健康な状態に戻しておこう。

状態	症状	治療方法
戦闘終了後に回復		
眠り	眠ってしまい、操作不能になる	タ[illegible]と[illegible]定の確率で回復、戦闘終了
マヒ	体が動かなくなり、操作不能になる	タ[illegible]と[illegible]定の確率で回復、戦闘終了
暗闇	視界が悪くなり、物理攻撃が当たりにくくなる	ブラナ、戦闘終了
沈黙	魔法が使えなくなる	ボキャル、戦闘終了
戦闘終了後も継続		
毒	毒に置され、戦闘または移動中にHPが徐々に減少する	ポイソナ、どくけし
石化	体が石化し、操作不能になる	ストナ、きんのはり
戦闘不能	HPが0になり、操作不能になる	レイズ、アレイズ、教会

ステータス異常での隊列変化

戦闘に備え隊列を整えるのは基本中の基本。隊列の後ろにいるほどモンスターの攻撃を受けにくく、ダメージそのものも減らせるので、防御力の高いキャラクターから順に並べるのがセオリーだ。ただし石化や戦闘不能のステータス異常になると、そのキャラクターは自動的に最後尾に回ってしまう。回復後に隊列の確認と修正を怠らないようにしたい。

リセット&レベルアップでキャラクター強化!?

戦士はHPが高く、黒魔術士はMPがどんどん増える。このように各職業には能力値の増加に偏りがあるが、実際にどの能力値がどれくらい上昇するかは運任せ。HPの上がり方もバラつきがある。そこでレベルアップの直前に一度セーブをして、レベルアップによる能力値の上昇に納得がいかなかったらリセットする、という方法で、キャラクターの成長をある程度調整することができるのだ。

町の施設を有効に利用しよう

世界のあちこちにある町には、冒険のサポートをしてくれる様々な施設がある。長い旅はこれらの施設なしには成り立たないので有効に活用したい。施設の有無、店の品揃えなどは町によって違うので、新しい町に着いたらきちんとチェックしておくこと。

黒魔術士

黒魔術士、黒魔道士が主に使用することとなる、黒魔法の購入ができる。白魔法と同様、購入と習得が同様で、一度習得してしまうと売却は不可能。別のものを習得する場合は、一度魔法を忘れさせること

武器

戦闘に不可欠な武器の購入および、貴重品を除くすべてのアイテムの売却ができる。購入時には、その武器の攻撃力や所持数だけでなく、装備可能な職業が表示される。きちんと確認した上で購入すること

道具

「ポーション」や「テント」など、冒険の手助けとなる、便利な道具の売買ができる。長旅の前には、必ずHPとステータス異常の回復用のアイテム、セーブ用アイテムを購入しておくのが基本となる

防具

鎧や兜など、モンスターの攻撃から身を守る防具の購入と、アイテムの売却ができる。防御力、所持数、装備可能な職業などのデータは、購入の際、確認できる。安全な旅を求めるなら、真っ先に立ち寄るべき施設だ

宿屋

パーティー全員のHPとMPを完全に回復し、セーブができる。戦闘不能などのステータス異常の治療はできない。宿屋と教会のみ、施設の利用料金が「ノーマル」「イージー」の両モードで共通となる（26ページ参照）

白魔術士

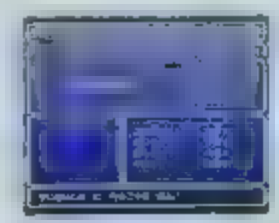
白魔術士、白魔道士が主に使用することとなる。白魔法の購入および習得ができる。同じレベルの魔法はひとり3つまでしか習得できないので、別の魔法を覚えたいときは一度魔法を忘れさせなければならない

教会

戦闘不能になったキャラクターを、HP1で復活させてくれる。ただし戦闘不能以外のステータス異常は回復してくれないので、アイテムや魔法を使う必要がある。なお、戦闘不能を直す料金は、町によって異なる。

特殊な効果がある武器や防具

武器や魔法に設定された属性による、有効な攻撃、防御手段という概念とは別に、特定のモンスターに対して大ダメージを与える武器や、特定の攻撃に対して抵抗力を持つ防具というものも存在する。武器の場合は、モンスターの種族によって効果を発揮するものがほとんど。また防具では、特定のステータス異常を防ぐ効果を秘めたものが多い。いずれも戦いの相手や周囲の状況に合わせて装備の変更をすることで、アイテムの持つポテンシャルを存分に発揮させられる。ゲーム画面で確認できるアイテムの詳細な解説や、134ページからのデータを参考にして、こまめに装備を変更していくひと手間が、戦いの勝敗を分ける。



セーブ

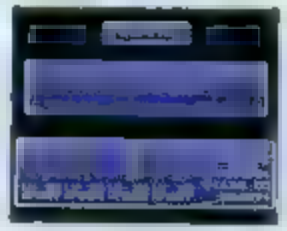
冒険の記録はHPの回復と同時に行なう。セーブのできるアイテムは常に持ち歩いてこまめな記録を心がけよう

宿屋に泊まるか、道具を使うか？

ゲームを途中でセーブするには、宿屋に泊まる、もしくはセーブ用のアイテムを使うというふたつの方法がある。「ねぶくろ」や「コテージ」などはフィールドならばどこでもセーブができるが、これらはものによっては宿屋での休息と違って、HPとMPの回復量に限界があるということを覚えておこう。

またメニュー画面で「メモファイル」を実行すればたとえ町の中やダンジョン内であっても、いつでも一時的なセーブが可能となる。このメモファイルは、電源を切ったりリセットをしない限りは、再開するまで保存される。したがって、こまめにメモファイルを上書きするクセをつけておけば、ボス戦などで全滅といった不測の事態に、直前のデータでプレイを再開することができるのだ。

[illegible]	[illegible]	HP回復量	MP回復量
ねぶくろ	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
宿屋	[illegible]	[illegible]	[illegible]



[illegible]

おまけを集めよう

メニュー画面の「コンフィグ」にある「おまけ」は4種類。これらはすべて歴代のファミコン版、ワンダースワンカラー版にはなかった、プレイステーション版オリジナルのもの。なお、おまけは「ファイナルファンタジーⅠ」「ファイナルファンタジーⅡ」の両方に用意されている。

[illegible]

◆モンスター図鑑（Ⅰ Ⅱ）

[illegible]

◆アイテム収集率（Ⅰ Ⅱ）

[illegible]

◆アートギャラリー（Ⅰ Ⅱ）

[illegible]

◆フォトグラフ（のみ）

[illegible]

Final Fantasy ◆ World Map

ワールドマップ

冒険の途中で立ち寄ることになる町や城、ダンジョンなどを、本書で推奨しているイベントの進行順に番号をつけて掲載した。27ページにある攻略チャートと併用すると、さらに冒険のヒントとして役に立つだろう。

マップ索引

1	コーネリア城	P28	16	グルグ火山	P70
2	コーネリアの町	P30	17	氷の洞窟	P76
3	カオス神殿	P33	18	ミュカーン砂漠	P80
4	マトーヤの洞窟	P36	19	ボンラクの町	P82
5	港町フラボカ	P37	20	キャラバン	P84
6	エルフの町	P40	21	ガイアの町	P86
7	エルフの城	P42	22	トラオンの洞窟	P90
8	ドワーフの洞窟	P44	23	試練の城	P92
9	西の城	P47	24	海底神殿	P95
10	沼の洞窟	P48	25	ルプェイン人の町	P 04
11	メルモンドの町	P54	26	ミラージュの塔	P 06
12	巨人の洞窟	P57	27	魂の島の洞窟	P 0
13	アースの洞窟	P58	28	浮遊城	P 2
14	賢者の洞窟	P62	29	闇玉のカオス神殿	P 8
15	クレモンドレイクの町	P67			

シナリオ攻略ページの見方

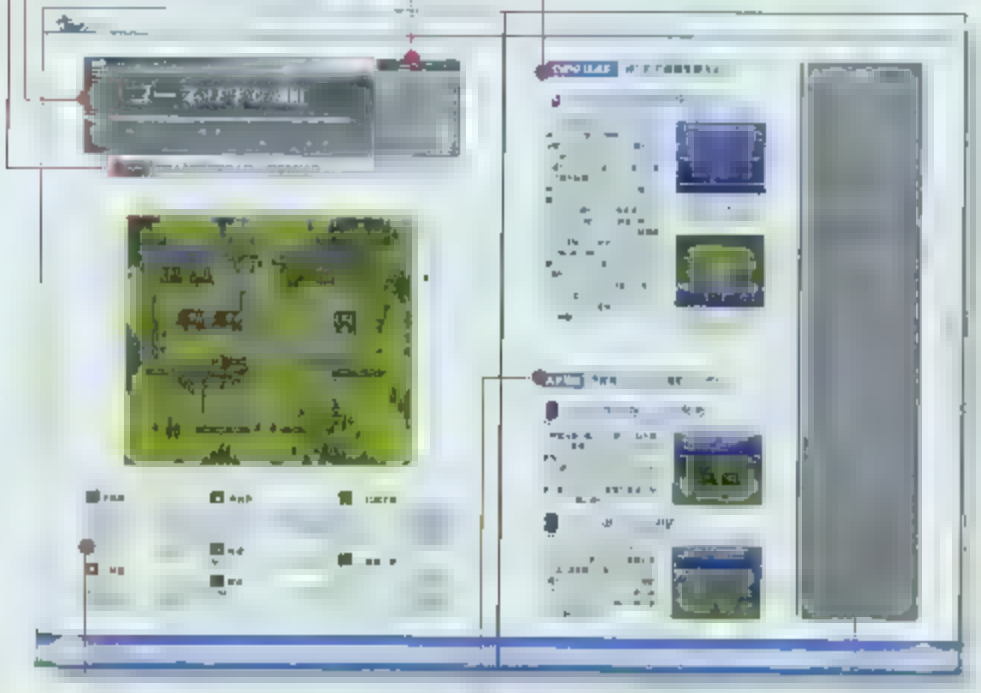
ここでは28ページから始まるシナリオ攻略ページの見方を紹介している。シナリオ攻略ページは「タウンガイド」「ダンジョンガイド」と、次の目的地までの道のりを示した「ルートガイド」の3つに分けられる

目的
その場所で実行しなくてはならない行動や目的

マップ解説
その場所の名称とそこで起こるイベントを大まかに紹介。なお、番号はP22～23のワールドマップに対応している

ワールドマップ&座標
その場所の大まかな位置、また座標はP22～23のワールドマップに対応している

イベントガイド
その場所で起こるイベントの解説



ショップリスト
ショップの品揃えと価格の一覧。なおカッコ内の価格はイベントでのものを表している

入手品
これから行くことになる町や重要なアイテムについての情報

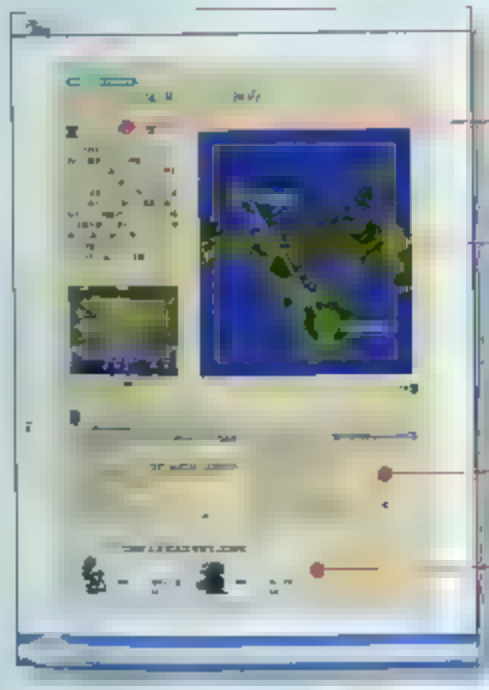
特に覚えておくべき追加情報や攻略のアドバイス

攻略アドバイス
そのダンジョンを攻略するにあたって、特に注意したい点

宝箱
入手できるお宝のリスト

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター

出現モンスター&固定モンスター
そのダンジョンのモンスター出現パターンと、一定の場所に繰り返し出現する固定モンスターの出現ポイントをマーキングしてある



目的地までの注意点
次の目的地までの移動手段や、移動中に注意したいこと

ルート図
次の目的地への道のり図
は徒歩、は船やカヌーで、は飛空船での移動
は飛空船の着陸場所を表す

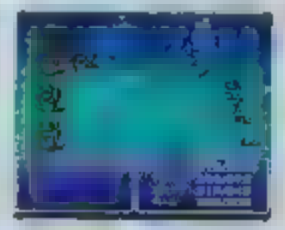
出現モンスター
移動中のフィールド上に現われるモンスターのパターン

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター

「イージーモード」と「ノーマルモード」

本作には通常の難易度である「ノーマルモード」のほかに、プレイステーション版で新たに追加された「イージーモード」が用意されている。「イージーモード」では「ノーマルモード」に比べ魔法の使用回数が大幅に増加されたり、レベルアップに必要な経験値が少なめに設定されているなど、初心者にも優しい仕様になっている。ゲーム開始時に、好みのモードを選択しよう。なお本書では「ノーマルモード」を基準にした攻略を紹介している。

「イージーモード」での変更点は下に挙げた4点。いずれも「ノーマルモード」に比べて難易度が低くなる仕様だが、特に嬉しいのは「ファイナルファンタジー」初心者にとって一番のネックとなるであろう、MPの制限が大幅に緩和されていることだ。これにより、より多彩なプレイが可能となっている。だたしモードはゲームスタート時に決めると、変更することはできないので注意。



(((ノーマルモードからの変更点)))

1. レベルアップしやすい

キャラクターのレベルアップに必要な経験値が低めに設定されており、平均で「ノーマルモード」の約3分の1の経験値でレベルアップする。このため普通に冒険を進めていれば、レベルが足りなくて攻略できない、ということはほとんどなくなる。ストーリーの進行を妨げる、いわゆる経験値稼ぎが必要ないので、より物語を楽しむことができる。

2. MPの上限がアップ

「ノーマルモード」では、各レベル最大で9までしか増えないMPが、「イージーモード」では99まで増加する。しかもMPはレベルアップに伴なってうなぎ登りに増えていくので、ガンガン魔法を使っても無くなない。回復魔法の不足を心配することも皆無だ。このため魔術士系ばかりのパーティーを組むなど、思い切った戦術も可能になる。

3. 商品の価格が安い

店で売られている商品の価格が低めに設定されている。価格はものによってばらつきがあるが、おおむね「ノーマルモード」の2分の1から3分の2程度。貴重な高位の魔法や優れたアイテムがより安価で入手できるので、パーティーを常に万全の状態に保つことができる。なお宿屋の宿泊料と教会での復活料だけは、共に「ノーマルモード」と共通となっている。

4. レベルの上限が低い

最大でも50までしかレベルが上がらない「ノーマルモード」に比べ、レベルの最大値が99まで引き上げられている。RPGの醍醐味とも言える、キャラクターを極限まで育てる楽しみが一層増し、本作を心ゆくまで堪能することができるのだ。ちなみにいずれのモードの場合でも、戦闘ごとのレベルアップの壁はない。

攻略チャート

ストーリーの流れに沿った攻略チャートを紹介した。28ページからのシナリオ攻略の各ページと対応させて参考にして欲しい。灰色で示した場所はそのタイミングで行かなくても物語を進めることが可能。

1 戦士の旅立ち

2 海の向こうへ

3 カオスとの遭遇

4 古代の遺産

5 新たなる力

6 北大陸

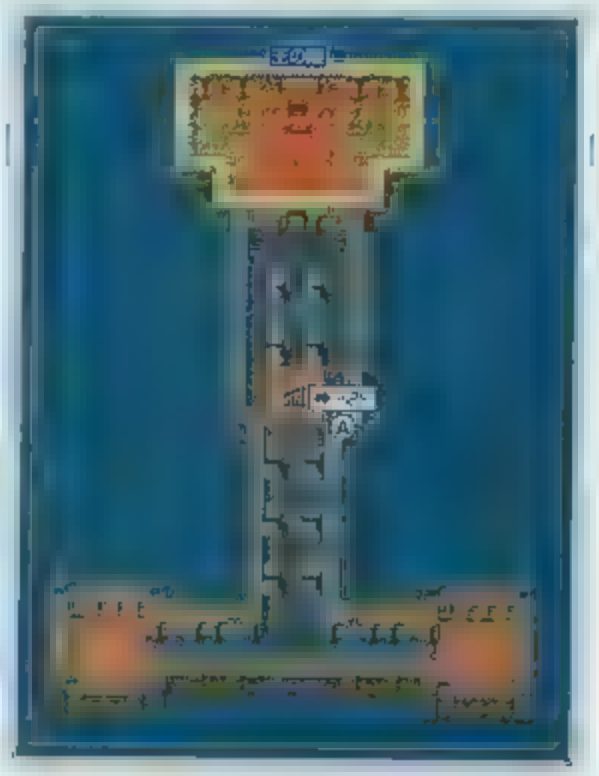
7 最終決戦

コーネリア城

目的 王様に会い、王女救出の依頼を受ける

光の戦士、降臨

どうして自分たちはクリスタルを持ち、旅を続けているのか――それすらわからないまま戦士たちがたどり着いたのは、とある城の前であった。誘われるように足を進め、衛兵に話しかけると、そのまま王の間へ連れていかれる。沈痛な面持ちで姿を現わした王様は、一行の姿にこの世暗黒に染まりしとき、4人の光の戦士現われん」という予言を見出し、彼らを「光の戦士」と呼ぶと、その悲痛な胸の内を語り始めた。

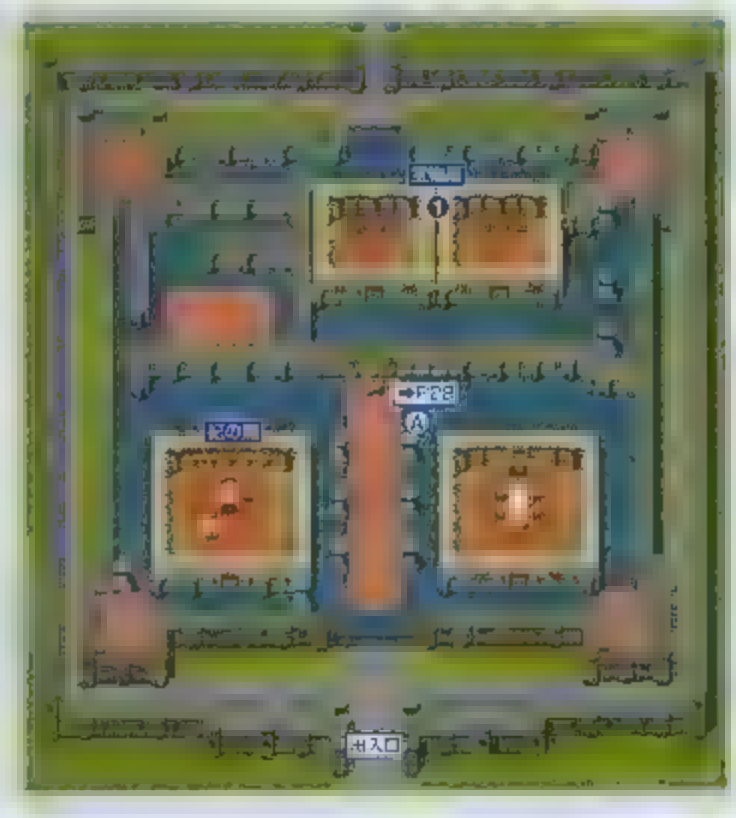


隠コ ネリア城 2F

さらわれた王女セーラ

王様や大臣の話によれば、この国きってのナイトであったガーランドという人物によって王女がさらわれ、城の宝物庫から財宝も持ち去られてしまったという。助けようにも敵の立つガーランドには城の兵士たちでは太刀打ちできない。運命に導かれるかのように、この地を訪れた光の戦士たちの最初の目的は、コーネリアの王女セーラの救出となる。

ガーランドは、城の北西に位置する、カオス神殿と呼ばれる朽ちた遺跡に潜んでいるようだ。王の間を出たら一度城内にいる人々と話をして、情報収集をしておこう。

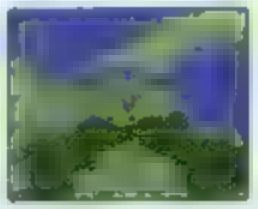


コ ネリア城 1F

北の橋と「しんびのかぎ」

壊れている北の橋

冒険当初、コーネリア城の北にある橋は壊れていて、先に進むことができない。王様は王女を助け出すことができれば橋を直すと約束してくれる。さし当たっては王女救出に専念しよう。無事に任務を終えれば未知の大地へと踏み込めるのだ。



封印された宝物庫

城の1階にある宝物庫の扉は「しんびのかぎ」によって堅く閉ざされている。宝物庫の前にいる老人の話では「しんびのかぎ」はエルフの王子が持っているという。この世界のどこかにいるエルフの王子に会うまで、宝物庫の宝はおあずけだ。

コーネリアの町

[illegible]

城下町で装備を整えよう

[illegible] 装備を整える

コーネリアの町

武器屋

ヌンチャク	10 8 ギル
ナイフ	5 4 ギル
ノえ	5(4) ギル
レイピア	10(8)ギル
ノマ	0(8)ギル

防具屋

ぶく	0(8)ギル
かわよろい	50 40 ギル
くさりかたびら	80 65 ギル

道具屋

ポ ション	60 40 ギル
ど けし	75 50 ギル
ゆふ ろ	75 50 ギル

宿屋

宿泊料	30 30 ギル

教会

宿泊料	40 40 ギル

L1白魔法屋

ケアル	100 50 ギル
ディア	100 50 ギル
ソロテス	00 50)ギル
ブ ンク	100(50)ギル

L1黒魔法屋

ファイア	00(50)ギル
スリプル	100(50)ギル
エイブ	00 50 ギル
サンダー	100 50 ギル

城下町で装備を整えよう

400ギルの有効な使いかた

初めの所持金はたったの400ギルなので ムダ使いは禁物。そこでまず [illegible] して隊列の前にいるキャラクターから優先的に、できるだけ防御力の高い防具を装備させよう。それでも余裕があれば、あまったギルで魔法を購入するとよい。「ポーション」などのアイテムは現時点では高価過ぎるので 後回しで構わない。装備が整ったら 町の近くでゴブリン相手に経験値とギルを稼ごう。あまり北のほうに行くと強い敵が現われるので、うかつに進出しないように気をつけたい。また最初のうちはHPが少なくなったら町に戻って そのつど宿屋で回復しセーブするのがおすすめだ。レベル2~3ぐらいまで成長したら、いざカオス神殿へ!

[illegible]

[illegible]

●「ポーション」と「どくけし」

予言者ルカーンと港町ブラボカ

三日月を目指した予言者

黒魔法屋の隣にいる老人に話を聞くと、「予言者ルカーンは、三日月を目指す、と言ってこの町を出ていった」と謎のセリフを口にする。今はまだ何のことかまるでわからないが、実は後々になって 重要な意味をなす。心の片隅に留めておこう。

はるか東にある港町

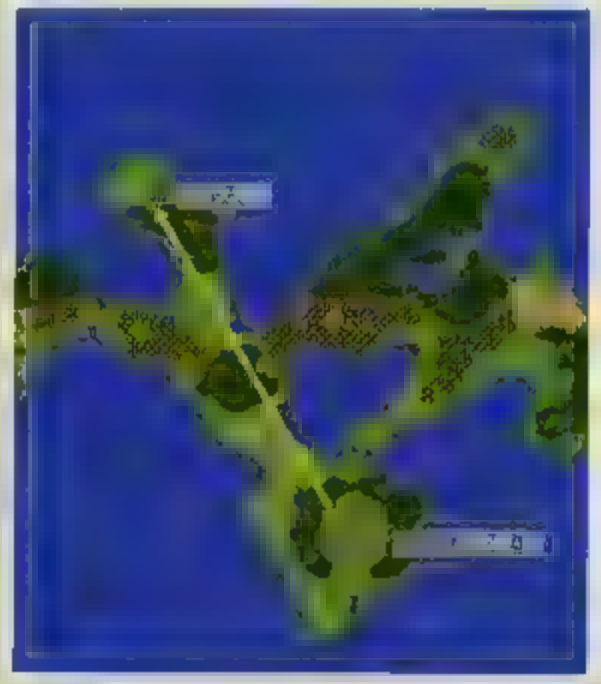
コーネリアの町では、いずれ訪れることになる、新しい町の情報も手に入る。道具屋の前をうろうろしている青年は、以前ブラボカという港町に住んでいたらしい。はるか東にあるというこの町では 一体何が待ち受けているのだろうか?

次の目的地までの道のり

コーネリアの城・町ーカオス神殿

目指すは北西の古城

ある程度レベルが上がったら、北西に位置するカオス神殿へと歩いて行こう。町の周辺に出べると出現するモンスターも強いが、レベル3ぐらいに成長していれば恐れることはない。原を歩くと敵の出現率が高くなるので、戦闘を行ないたくない場合は森を避けて通ること。カオス神殿に到達する前に、早くもパーティーの状態がボロボロ、などということにはならないよう注意したい。



クレイジーホース

途中のエリアに出現するモンスター

コーネリアの城・町	カオス神殿周辺
●ゴブリン(3~5匹)	●スケルトン(2~4匹)
	●ブラックウィドウ(1~2匹)
	●ゴブリンガード(1~3匹)
●ゴブリン(3~5匹)	●ゴブリン(3~5匹)
●ゴブリンガード(1~3匹)	●クレイジーホース(1匹)
●ウルフ(1~2匹)	●ギガースウォーム(1~2匹)
●クレイジーホース(1匹)	●ゴブリン(3~6匹)　ゴブリンガード(0~4匹)
●ゴブリン(3~6匹)　ゴブリンガード(0~4匹)	●クレイジーホース(2~4匹)

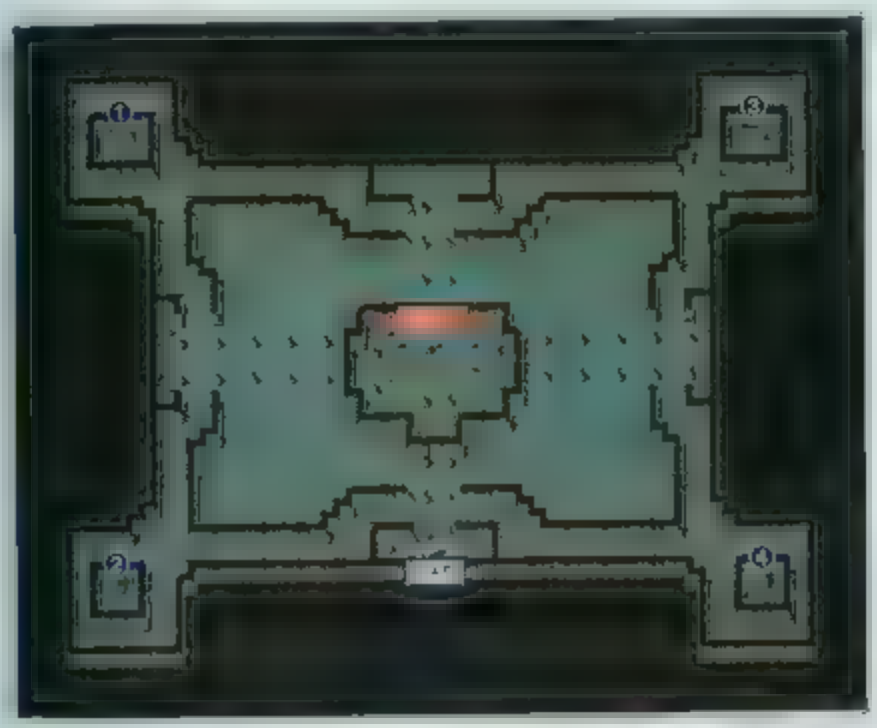
注意すべきモンスター

クレイジーホース
HP 84
特徴 複数回攻撃
→攻略 P.41

ギガースウォーム
HP 56
特徴 強い攻撃力
→攻略 P.42

カオス神殿

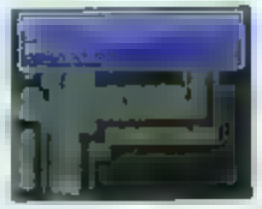
ポイント　ダンジョンを利用して仲間を増やす

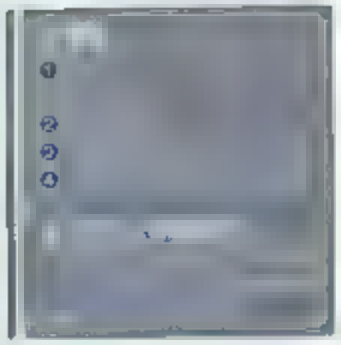


◎カオス神殿

EVENT GUIDE　宝物庫は4カ所

神殿の四隅には宝物庫があるが、このうち右上と右下の部屋にはかなり貴重なアイテム(62ページ参照)が眠っている。ただしここの扉もコーネリア城の宝物庫と同様「しんぴのかぎ」がないと入ることができないので、現時点ではまだおあずけだ。「しんぴのかぎ」を手に入れたら再び訪れよう。





出現モンスター

マガオス神殿

- スケルトン(2~4匹)
- ブラックウィドウ(1~2匹)
- ソノビ(2~[illegible])
- グール(1匹)
- ギガースウォーム(1~2匹)
- ウルフ(4~6匹)/ウォーグウルフ(0~1匹)
- ゴブリンガード(1~3匹)/ウルフ(0~2匹)/ウォーグウルフ(0~2匹)/ゴブリン(0~2匹)
- ゴブリンガード(2~5匹)/ウェアウルフ(0~2匹)

[illegible]

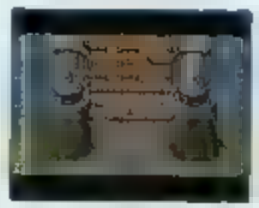
ウェアウルフ
HP 88
特徴 [illegible]の追加効果
➡攻略 P.42

グール
HP 48
特徴 マヒの追加効果
➡攻略 P.42

情報収集と新たな旅立ち

「リュート」と北の橋

ガーランドを倒してセーラ王女を救出すると、城の王室へと移動する。王様は感激して、かねてからの約束通り北の橋の修復工事を開始し、王女からはお礼にと「リュート」という楽器をもらえる。「悪の扉を打ち砕く」と言い伝えられているこの不思議な楽器。いずれ光の戦士たちを導いてくれるときが来るはずだ。



[illegible]

新しいエリアの情報

大陸の北を目指す前に一度コーネリアの町に戻って、情報収集をしておこう。町では「すいしょうのめ」がないと何も見えないマトーヤという魔女が、大陸のどこかにいることや、海賊から船を入手できるという情報が聞ける。北の橋を渡ったら、まずはこのふたつの情報を確かめに向かうのがいいだろう。

[illegible]

BOSS：ガーランド

➡攻略 P.42

[illegible]

[illegible]

[illegible]

北の橋を渡る

[illegible]

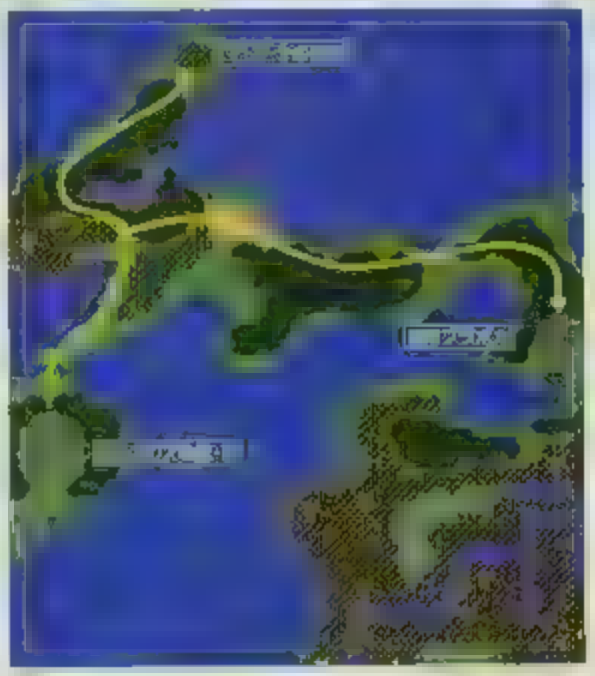
[illegible]

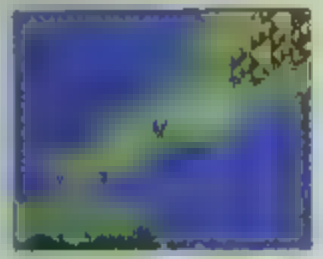
[illegible]

コーネリアの城・町・マトーヤの洞窟・港町プラボカ

魔女の洞窟と港町

北の橋を渡り、さらに北に進み森を抜けたところに、マトーヤという変わり者の魔女が住んでいる洞窟がある。この洞窟にはあとから来てもいいのだが、最初に行ってマトーヤと話をしておけば、物語がより面白くなる。余裕があれば、東の港町プラボカに向かう前に一度寄り道してみよう。





マトーヤの洞窟に寄り道するもよし。[illegible]

途中のエリア 出現するモンスター

[illegible]

- ウルフ(4~6匹)/ウォーグウルフ(0~1匹)
- コブラ(1~2匹)
- ギガースウォーム(1~3匹)/オーガ(1匹)
- オーガ(1~2匹)
- ウォーグウルフ(2~5匹)/ウルフ(0~3匹)
- オーガチーフ(1匹)/オーガ(1~2匹)

[illegible]

- [illegible]
- ギガースウォーム(1~2匹)
- ゴブリンガード(1~3匹)/ウルフ(0~2匹)/ウォーグウルフ(0~2匹)/ゴブリン(0~2匹)
- クレイジーホース(2~4匹)
- ウルフ(4~6匹)/ウォーグウルフ(0~1匹)
- オーガ(1~2匹)
- ギガースウォーム(1~3匹)/オーガ(1匹)

[illegible]モンスター

コブラ
HP 56
特徴 [illegible]の追加効果
➡攻略 P.43

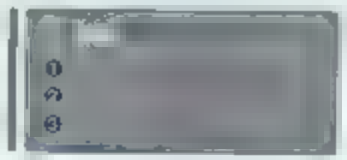
オーガチーフ
HP 132
特徴 高い攻撃力と防御力
➡攻略 P.43

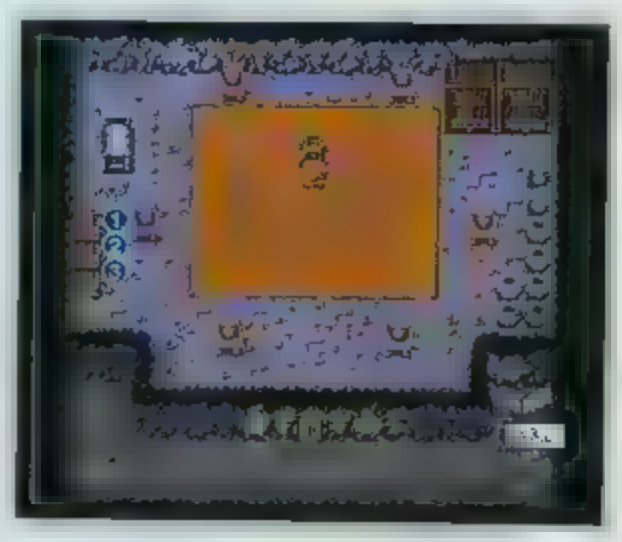
リザード
HP 92
特徴 高いクリティカル率
➡攻略 P.43

マトーヤの洞窟

魔女とほうき

魔女マトーヤは、大事な水晶が盗まれて目が見えなくなったと言って光の戦士たちを相手にしてくれない。ここは「すいしょうのめ」なるアイテムをどこかで手に入れたあと、もう一度来る必要がありそうだ。それにしても、魔法のほうきの話す「とーたすんたぼつば」なる呪文にはどんな意味が隠されているのだろうか？

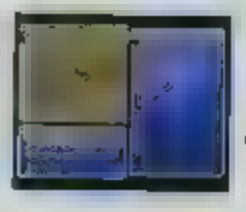


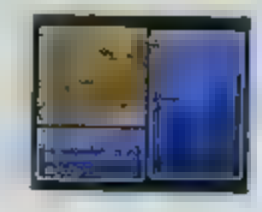


○マトーヤの洞窟

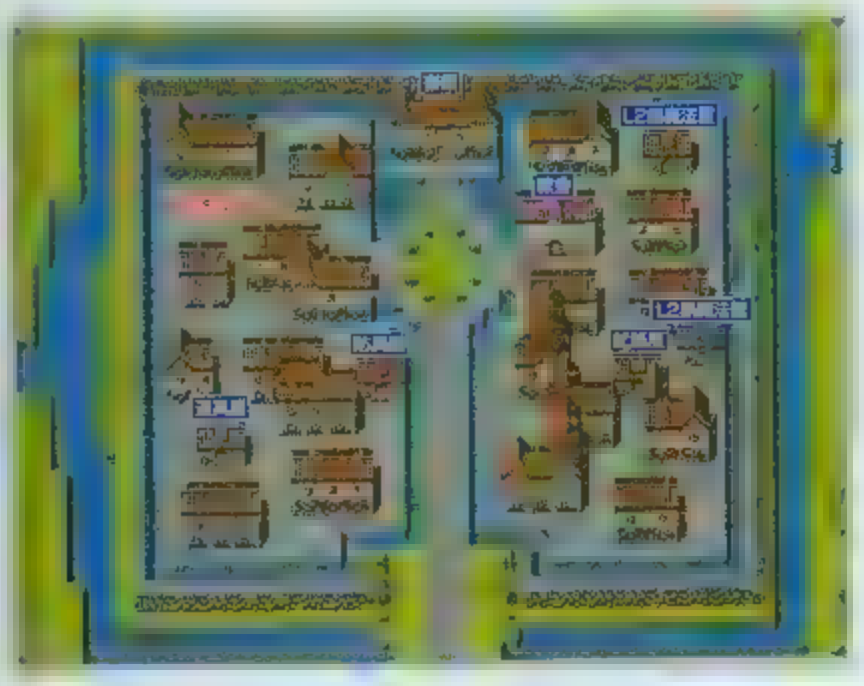
ワールドマップの見方

マトーヤの洞窟で、魔法のほうきが教えてくれた謎の呪文、「とーたすんたぼつば」。これを逆から読むと、「ばつぼたんすたーと」「ボタン」となる。この通りにボタンを押しながらボタンを押してみると、便利なワールドマップを見ることができるのだ。マップ画面にはすでに行ったことのある場所の地名が表示されるので、場所の確認や、道に迷ったときなどに活用することができる。





港町プラボカ



○港町プラボカ

武器屋	
[illegible]	10(8)ギル
ブロードソード	550(450)ギル
バトルアクス	550(450)ギル
[illegible]	200(160)ギル

防具屋	
かわよろい	50(40)ギル
くさりかたびら	80(65)ギル
てつよろい	800(640)ギル
かわのたて	8(12)ギル
かわでふくろ	80(50)ギル

道具屋	
ポーション	60(40)ギル
[illegible]	75(50)ギル
ねぶくろ	75(50)ギル
テント	250(160)ギル

宿屋	
[illegible]	50(50)ギル

教会	
[illegible]	80(80)ギル

L2白魔法屋	
プラナ	400(250)ギル
サイレス	400(250)ギル
バサンダ	400(250)ギル
インビジ	400(250)ギル

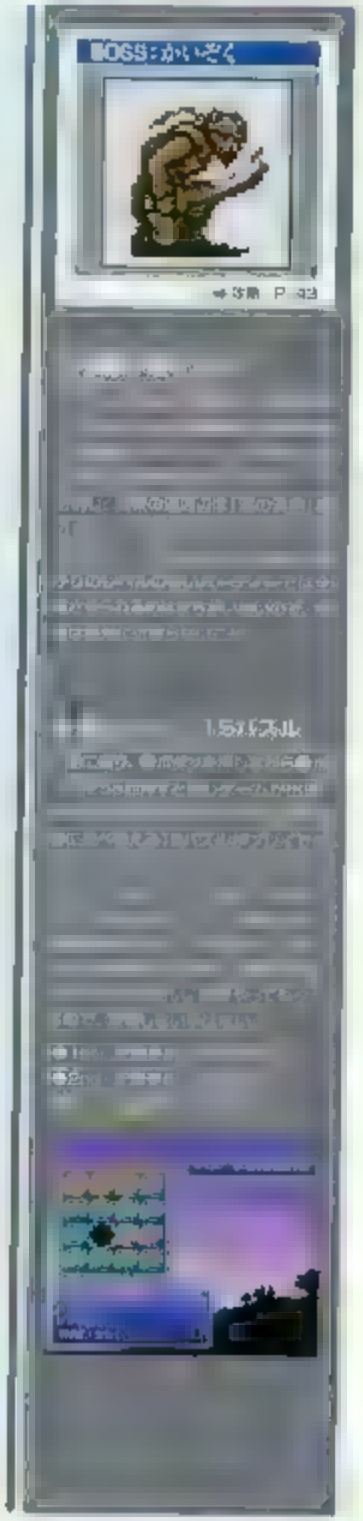
L2黒魔法屋	
ブリザド	400(250)ギル
グラネス	400(250)ギル
ストライ	400(250)ギル
スロウ	400(250)ギル

海賊ビッケから港町を救え

バトルの前にやっておくこと

宿屋の前にいる青年の話から、海賊が町を荒らして困っていることがわかる。町の左上にいる海賊の頭領ビッケを見つけて話しかけると、問答無用で戦闘に突入するので、その前に新しい装備品や魔法を購入し、宿屋でセーブしておくといいだろう。

海賊一味とのバトルに勝利するとビッケから船がもらえる。船は歩行の4倍のスピードで海を移動し、陸地に港さえあれば自由に乗り降りができる便利な乗り物。これで行動範囲がグンと広がったわけだ。船は町を出てすぐ南の港に船舶中。船出の前に、建物の外に出てきた町の人たちに話を聞くのを忘れずに。



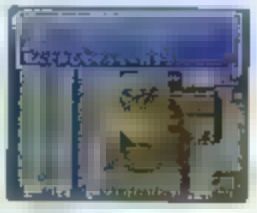
エルフの住む街と腐った大地

海の向こうにあるエルフの国

道具屋の北側にいる女性からは、海の向こうにある、エルフの国の話が聞ける。その国では、王子が眠ったまま目を覚まさなくなってしまったという。そういえばどこかでエルフの王子が、「しんぴのかぎ」を持っていると聞いたが……。

腐った大地と怪物の噂

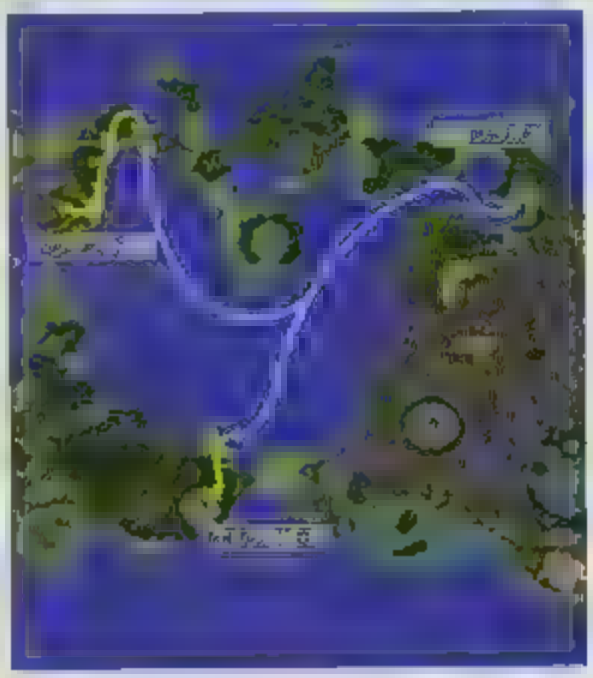
西方のメルモンドの町からやってきたという、武器屋の西側に佇んでいる老人から、不吉な話を聞かされる。彼が住んでいたメルモンドは何者かの力によって大地が腐り、夜になると怪物が襲ってくるという。西の大地で何が起こっているのだろうか？



港町フラホカ～エルフの城・町～ドワーフの洞窟

エルフとドワーフの国

船を手に入れ、すぐに行けるようになる新しい土地は、エルフの城町とドワーフの洞窟。どこから先に行っても構わないが、まずはアイテムを購入することができるエルフの町に向かうのがいいだろう。向かう途中の海に出現するモンスターは船を入手した直後は手強く感じる。だがほとんどが船重属性が弱点なので、サンダーを使って一気に蹴散らしてしまえる。



途中のエリアで出現するモンスター

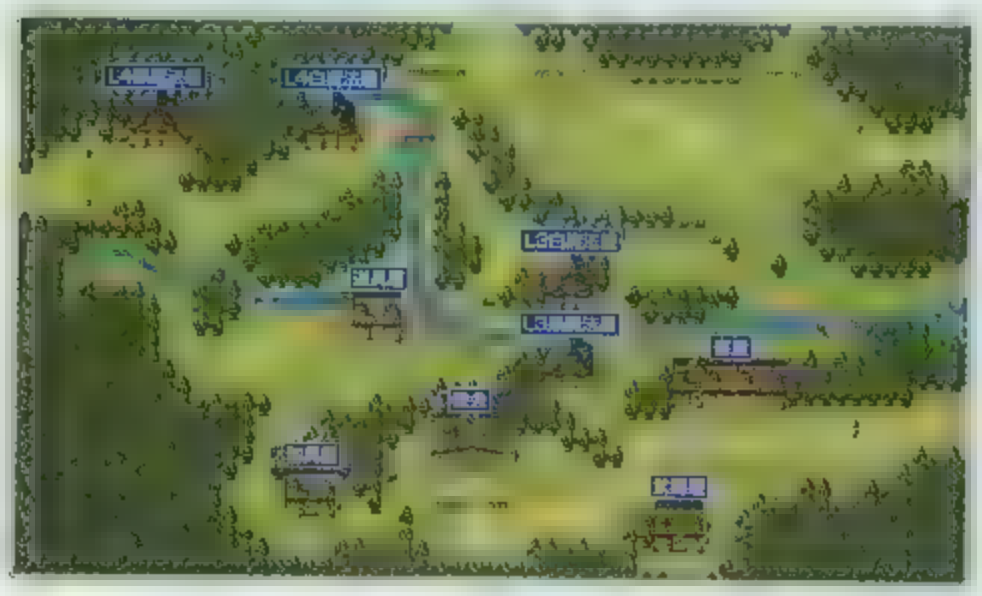
- サハギン(0～8匹)／ビッグアイ(1～2匹)
- バイレーツ(1～5匹)
- シャーク(1匹)／サハギンチーフ(0～1匹)
- シャーク(1～2匹)／サハギン(0～2匹)／ビッグアイ(0～1匹)
- サハギン(3～7匹)／サハギンチーフ(0～2匹)
- シャーク(1匹)
- サハギン(4～8匹
- シャーク(1～2匹)／サハギンチーフ(0～3匹)

- ウルフ(4～8匹)／ウォーグウルフ(0～ 匹)
- コブラ ～2匹)
- ギガースウォーム(3匹 オ ガ 匹)
- オーガ(1～2匹)
- ウォ グウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹
- オ ガチーフ 1匹) オ ガ ～2匹

ビッグアイ
HP 10
特徴 マヒにらみ
➡攻略 P.44

タランチュラ
HP 64
特徴 [illegible]
➡攻略 P.44

エルフの町



○エルフの町

武器屋	
ナンヌノチャウ	200(160)ギル
ダガー	175(140)ギル
しゃくしょう	200(160)ギル
サーベル	450(360)ギル
ミスリルソード	4000(3200)ギル

防具屋	
てつよろい	800(640)ギル
どうのうでわ	1000(800)ギル
てつのたて	100(80)ギル
かわのぼうし	80(65)ギル
かぶと	100(80)ギル

道具屋	
ポーション	50(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(180)ギル
コテージ	3000(2000)ギル
きんのはり	800(500)ギル

宿屋	
宿泊料	100(100)ギル

教会	
復活料	200(200)ギル

L3白魔法屋	
ケアルア、アディア、バファイ、ヒール	各1500(1000)ギル

L3黒魔法屋	
ファイラ、ホールド、サンダラ、ジェイラ	各1500(1000)ギル

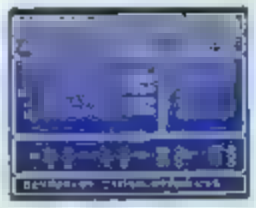
L4白魔法屋	
ポイゾナ、フィアー、バコルド、ポキャル	各4000(2500)ギル

L4黒魔法屋	
スリプラ、ヘイスト、コンフュ、ブリザラ	各4000(2500)ギル

妖精王とダークエルフ

拠点の町の怪事件

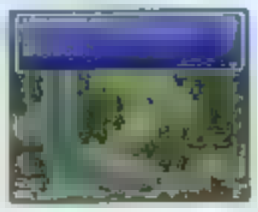
この町は道具屋の品ぞろえが充実している。南大陸にはほかに町がないので、しばらくはここが攻略の拠点となるだろう。住民であるエルフたちの話を聞くと、彼らの王子が深い眠りについてしまったこと、王子が目覚めなければダークエルフの暗黒の力に世界が支配されてしまうこと、アストスというダークエルフの王がいることなど、この町中心に広がっている事件のあらましがわかってくる。おそらくこのアストスという人物が、王子の目を覚ますカギを握っているに違いない。しかし、行方をくらましたアストスは、一体どこにいるのだろうか？　買い物を済ませ、一通り情報収集をしたら、今度はエルフの城へと足を運んでみよう。



入手情報　古い城とエルフの予言者

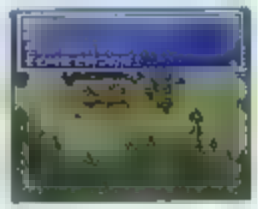
西にそびえる古ぼけた城

町のエルフのひとりが、以前西に旅をしたときに古ぼけた城に迷い込んだという体験談を話してくれる。聞くからに怪しい西の城には、いったい何があるのだろうか？　もしかしたらその場所にアストスが隠れているのかもしれないが……。



「時」を待つふたりの予言者

この町には、予言が生まれるのを静かに待ち続けている、ふたりの予言者がいる。彼らは今は何も教えてくれないが、ときが来れば重要な情報を話してくれるのだ。いくつかイベントをこなして、しばらくしたらまた改めて話しかけてみよう。



Town Guide ◆ タウンガイド

エルフの城

エルフの王子との遇見

◎エルフの城

眠る王子とドワーフの洞窟

ダークエルフ、アストスの呪い

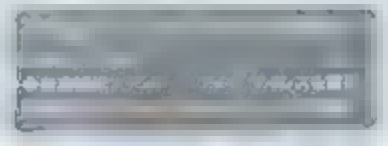
城の王子はアストスに呪いをかけられ、5年も眠り続けていた。眠りを覚ますには、妙薬と名高い「めざめのくすり」が必要だという。魔女マトーヤならこの薬を作れそうだが、彼女は今、目がまったく見えないため、残念ながら頼めそうにもない。

気立てのいいドワーフたちの情報

城のエルフによると、アルディの海の西の端にある洞窟に、気のいいドワーフたちが住んでいるという。親切で情緒な彼らなら、王子の呪いに関する重要な手がかりを教えてくれるに違いない。さっそく船を北に進ませ、ドワーフの洞窟を目指そう。

推奨レベルと攻略ルート

西の城攻略を後回しにしておいて、レベルアップも兼ねて先にドワーフの洞窟へ向かおう。というのも、西の城のボスであるアストスは、これまでの敵に比べてケタ違いに強い。来たるべきアストス戦に備えてパーティーを鍛え上げ、装備も充実させておく必要がある。右にアストス戦までに最低限やっておきたいことを挙げたので参考にして欲しい。順序としてはまずエルフの町でサンダラを購入。これで海の敵を複数倒せるようになるので、経験値やギルを一気に稼いでしまおう。戦いの相手は、経験値の高いシャークやギルをたくさん持つパイレーツがおすすめだ。エルフの町の周辺に出現するオーガも、この時点では最高レベルの経験値を持つので、積極的に狙っていきたい。そして稼いだギルを武器・防具に投資して最強装備を目指しつつ、最低でもレベル7まで戦士を鍛えておこう。このくらいのレベルになると2回攻撃ができるようになるため、ダメージがグンとアップする。無魔法のヘイストがあればさらに攻撃回数が増えるので、一層心強い。



ドワーフの洞窟

ドワーフたちの情報を入手する

合言葉は「フンオー」

洞窟では、陽気なドワーフたちが仲良く暮らしている。めったに太陽の下に現われない彼らだが、気さくに一行を迎えてくれる。エルフと同様、自然と共存し、不思議な技に精通する彼らは、人間よりもずっと知識が深い。光の戦士たちのためにいろんな情報を教えてくれるはずだ。

◎ドワーフの洞窟

重要アイテムの情報が豊富な場所

心優しきドワーフたち

ドワーフたちから教わるのは「ふゆうせき」「ニトロのかやく」「アダマンタイト」など、とにかくアイテムに関する情報が多い。いずれも後に重要になるものばかりなので、もらさず耳を傾けておきたい。また、マトーヤの目を治すために光の戦士たちが探している「すいしょうのめ」も、なんとアストスが盗み取っていたという事実も発覚する。エルフの王子を眠りから覚ますには、やはりなんとかしてアストスを探し出さねばならないようだ。

また、「西のほうから徐々に大地が揺っている」という不吉な話も聞かされる。ブラボカの港町でも同じような噂を耳にしたが、現時点ではまだ西の大陸に上陸することはできない。

伝説の金属と火薬のありか

伝説の金属

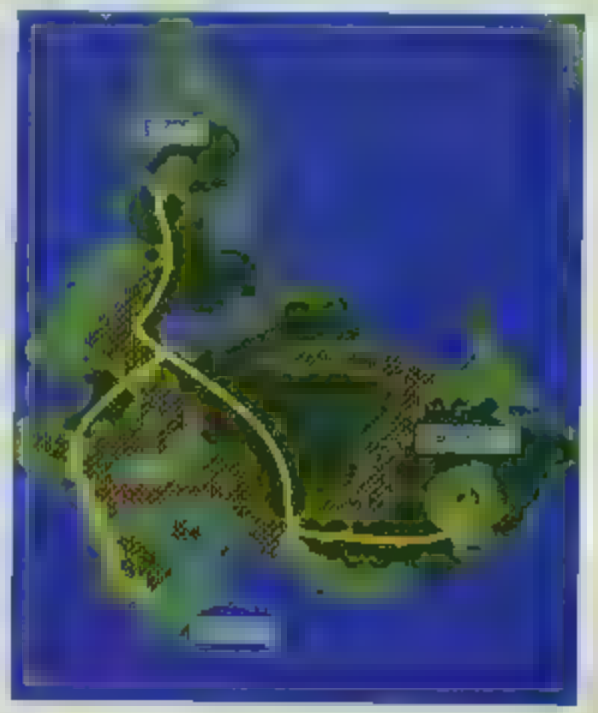
幻の剣を生み出す、伝説の金属「アダマンタイト」。手頃の鍛冶屋・スミ[illegible]剣を作ってくれるという「アダマンタイト」については、さすがのドワーフたちにもこれ以上はわからないらしいが、何としても見つけたい。

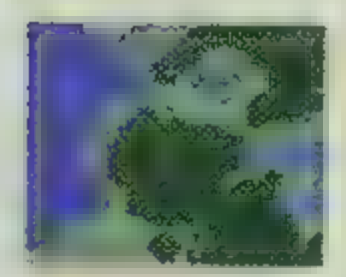
運河建設のために必要なモノ

アルディの海と外海をつなぐ、運河を掘ろうと計画中のネリク爺さん。「ニトロのかやく」があれば、邪魔な岩を破壊して、一気に工事が進むという。この強力な火薬は、使いこなせる人物がいない今、とある城の宝物庫にしまわれているらしいが……

エルフの町～西の城～沼の洞窟

西の城へ向かうには、ドワーフの洞窟からいったんエルフの町に戻り、そこからテクテクと長い道のりを歩いて行くことになる。南には沼の洞窟もあるが、そちらは後回しにしよう。噂に聞く古城には、果たして何が待ち受けているのだろうか？





西の城に行くには、大きな森を越えていかなければならない

途中のエリアに出現するモンスター

- ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～[illegible])
- コブラ(1～2匹)
- ギガースウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
- オーガ(1～2匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- ゴブリンガード(2～5匹)／ウェアウルフ(0～2匹)
- オーガ(1～2匹)
- ガスト(1～4匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- サソリ(2～4匹)

	ガスト	サソリ
HP	56	84
特徴	マヒ攻撃	魔法攻撃
	➡攻略 P144	➡攻略 P144

Town Guide ◆タウンガイド

西の城

ワールドマップ：F-4

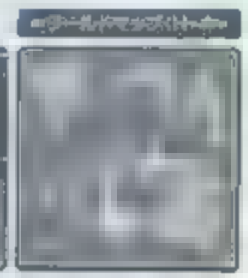
王様に会い「クラウン」探索の依頼を受ける

またしてもアストスの呪いが

この城にも、諸悪の根元・アストスの姿はなかった。代わりにアストスにだまされて城を荒らされてしまったという王様がひとり。王様いわく、南の沼の洞窟にある「クラウン」を取り戻せば、城が元に戻るとのことだ。アストスは「クラウン」と共に、今も沼の洞窟に潜んでいるのだろうか？　どうやら沼の洞窟に向かって真相を突き止めるしかしかないようだ。

なお、西の城にも「しんぴのかぎ」で閉ざされた部屋がある。場所を覚えておき、再び訪れよう。

沼の洞窟



→まだ「クリア」エンド

攻略アドバイス

この洞窟に挑むには、レベル8以上で「ポーション」50個「どくけし」を20個くらいは持って行きたい。洞窟内ではセーブすることができないので、入口で「テント」などを使ってセーブしておくのを忘れずに。無理に一回ですべて探索しようとせずに、何回かに分けて潜るのが安全だ。

出現モンスター

- ナイトウ(2~4匹)
- グリーンスライム 2~4匹
- ゾンビ(2~3匹 メタル 2~4匹)
- スケルトン(3~5匹
  クロウラー(1~2匹)
- タランチュラ 1~2匹
  ブラックウィドウ 0~2匹
  グリーンスライム(0~1匹
  グレイウーズ(0~1匹
- グレイウーズ(1~3匹
- ウェアウルフ 3~6匹

グリーンスライム
HP 24
特徴 高い防御力 高
→攻略 P.44

クロウラー
HP 34
特徴 マヒ攻撃
→攻略 P.44

◎沼の洞窟B1F

◎沼の洞窟B2F北

出現モンスター

- ゾンビ(2~3匹 メタル 2~4匹)
- グリーンスライム(2~4匹
- ガーゴイル 2~3匹)
- スケルトン 3~5匹
  クロウラー 0~2匹
- ブラッディボーン 匹
  スケルトン 2~4匹
  クロウラー(1匹
- タランチュラ(1~2匹)
  ブラックウィドウ 0~2匹
  グリーンスライム(0~ 匹)
  グレイウーズ(0~ 匹
- ゾンビ(2~4匹
- ウェアウルフ 2~5匹
  ウォーグウルフ 0~5匹)

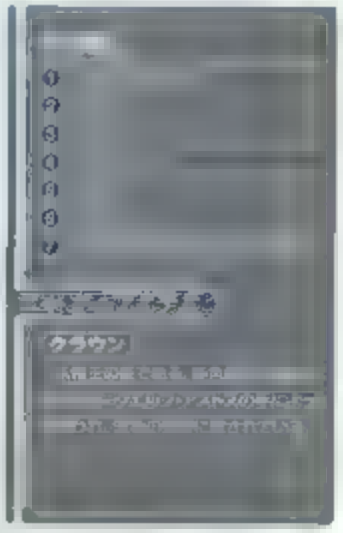
ガーゴイル
HP 80
特徴 強い攻撃
→攻略 P.45

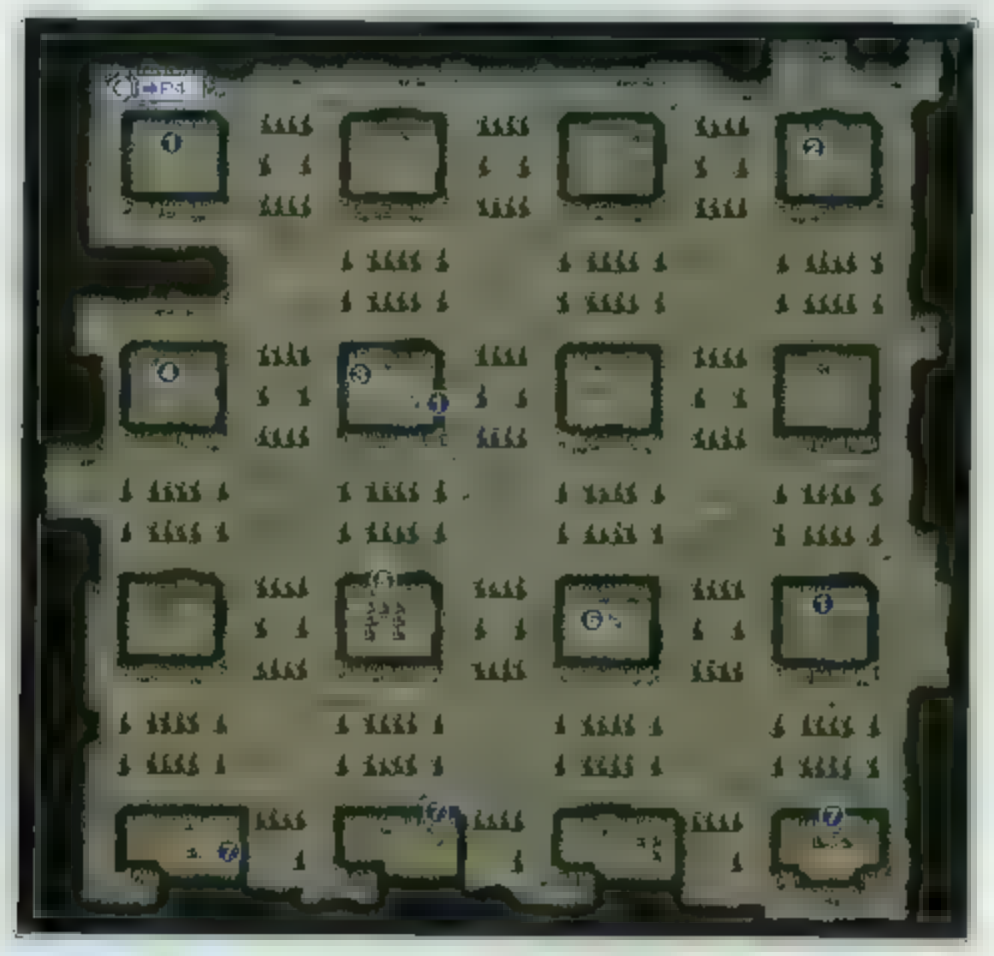
ブラッディボーン
HP 44
特徴 高い攻撃 妖術
→攻略 P.45

◎沼の洞窟B2F南

攻略アドバイス

地下3階にある「クラウン」を入手するためには、宝箱の前で待ち受けるビスコディーモンを倒さなければならない。だがビスコディーモンは、倒しても宝箱の前を通ると繰り返し襲ってくる固定モンスター。うっかり出現ポイントを通過して、何度も戦うハメにならないように気をつけよう。前もってミスリルソードとレベル4の魔法を購入しておき、万全の状態で挑みたい。ポイントは洞窟の最下層であるこの地点まで、どれだけ無傷で来れるか。すでにいい装備が整っているなら、洞窟内のアイテムはまったく取らずに「クラウン」だけを目指して一気に駆け抜けるのも手だ。





○沼の洞窟B8F

出現モンスター

●グリーンスライム(2~4匹)
●ガーゴイル(2~3匹)
●ブラッディボーン(1匹)／スケルトン(2~4匹)／クロウラー(1匹)
●グレイウーズ(1~3匹)
●タランチュラ(1~2匹)／ブラックウィドウ(0~2匹)
グレーンスライム(0~1匹)／グレイウーズ(0~1匹)
●ウェアウルフ(3~6匹)
●サソリ(2~4匹)
●ウェアウルフ(2~5匹)／ウォーグウルフ(0~5匹)

ビスコディーモン(2~4匹)
ヒドラ(2~6匹)

ビスコディーモン
HP 84
特徴 強烈な攻撃
➡攻略 P.45

「クラウン」は入手したが

「クラウン」は取り戻したものの、肝心のアストスの姿は見えない。ここで剣を交えると思っていたのに、どこか別の場所に身を隠しているのだろうか？　なんだか釈然としないが、とりあえずは西の城にいる王様に「クラウン」を届けに向かおう。

EVENT GUIDE

「クラウン」を持ち帰ると

西の城の王様のところに戻って「クラウン」を渡すと、王様が変身して正体を現わす。なんと敵こそがこの事件の元凶、アストスだったのだ。身構える間もなく、その場でバトルに突入するのだが、アストスの強さは異次元。ファイラ、サンダラ、ヘイストなどの魔法をバンバン唱えてくる上、物理攻撃の強さもハンパではない。現時点のパーティーのレベルや装備を考えると、かなりハードな戦いになることが予想される。西の城に入る前に、「テント」などで必ずセーブしておきたい。

アストスを倒すと、奴が隠し持っていた「すいしょうのめ」が手に入る。これをマトーヤに渡せば、きっと引き換えに「めざめのくすり」を作ってくれるに違いない。

「しんぴのかぎ」の封印を解く

「わらしべ」イベント

ダークエルフのアストスを倒して手に入れた「すいしょうのめ」。これをマトーヤに渡せば、お礼に「めざめのくすり」を作ってもらえる。そこで今度はそれをエルフの城の王子に飲ませれば、無事に王子が目覚め、「しんぴのかぎ」を譲り受ける。わらしべ長者のように次々とアイテムを受け渡していくこのイベントは、最終的にはコーネリア城にある「ニトロのかやく」を、ドワーフの洞窟にいるネリクに渡せば終了となる。「ニトロのかやく」を手に入れるついでに、下のリストを参考にしながらアイテムを回収しておこう。ただし宝箱の中身はすでに魅力が薄れてしまったアイテムもあるので、必要ないならわざわざ取りに行かなくてもよい。「ニトロのかやく」をネリクに渡すと運河が完成し、外海へ船を進めることが可能になる。

●「しんぴのかぎ」で封印されている宝物庫とその中身

コーネリア城	[illegible]
カオス神殿	[illegible]
エルフの城	[illegible] 400ギル、330ギル [illegible]
ドワーフの洞窟	ミスリルナイ[illegible] 575ギル、コテ[illegible]
[illegible]	[illegible]
沼の洞窟	ぎんのうでわ、ミスリルナイス 1020ギル

宝箱を守る固定モンスター

封印された宝物庫を開けてまわる際には、宝箱を守る固定モンスターに注意したい。固定モンスターは通常の敵よりもワンランク上の強さを誇るものが多いので、気を抜くとあっさり全滅させられる。だがこの厄介な固定モンスターには、逃走が可能なものも存在するのだ。逃走できるモンスターであれば、すぐさま戦闘離脱して、宝箱の中身だけちゃっかり頂戴してしまうことも可能になるのである。141ページからのモンスターデータで、逃げやすさの確認をしておくとよい。もちろん、来るべき外海での冒険に備えて、何度も出現してくれる強敵を相手にレベルアップを図ってもいい。

マミ
HP 80
特徴 [illegible]
➡攻略 P.45

アナコンダ
HP 80
特徴 [illegible]
➡攻略 P.45

レイス
HP 86
特徴 高い攻撃 防御
➡攻略 P.45

隅った大地と「ひくうせん」

西の大陸の悪魔

エルフの城の門番から聞いた話では、西の洞窟に悪魔が住みつき、大地が腐り始めているという。どうやらこれから向かう西の大陸でも異変が起こっているらしい。その悪魔を退治できれば、西の大地を蘇えらせることが可能なのだろうか？

空飛ぶ船の伝説

エルフの町にあるレベル3白魔法屋。その西側にいるエルフからは、この世界のどこかに「ひくうせん」なる空飛ぶ船が埋まっているという話が聞ける。ドワーフの洞窟で聞いた「ふゆうせき」の話と、何か関係があるかもしれない。

●ついに運河開通!!

[illegible]

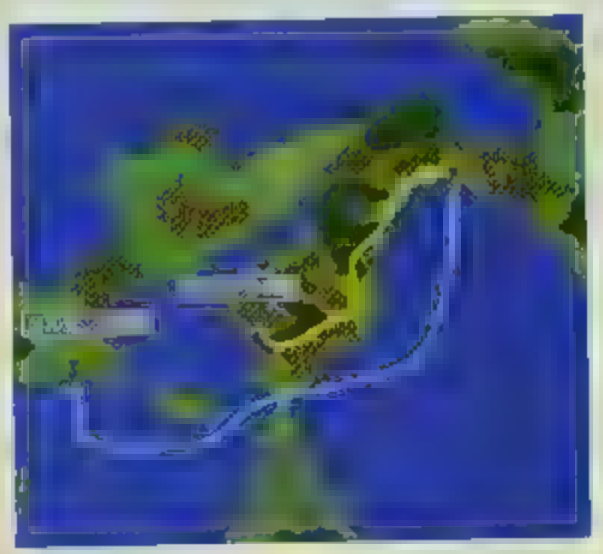
Guide ◆ ルートガイド

トワーフの洞窟 メルモントの町

[illegible]

トワーフのネリク爺さんが作ってくれた運河を船で抜けると、西のほうに陸地が見えてくる。出現するモンスターも強くなっているので、まずは、港のすぐそばにあるメルモントの町に立ち寄るといいだろう。

[illegible]



←[illegible] ←[illegible]

Tomb of the Crystal・キラウンの墓

メルモンドの町

人間は滅びに直面していた。荒れ果てた大地に疲弊し、痛ましい姿をさらした西人種の住居。町の郊外は、町の南にあるアースの洞窟に住み着いた吸血鬼の影響らしい。

←ワールドマップ:ミーン

目的 蝕っていく大地の情報を入手する

◎メルモンドの町

武器屋	
じゅうじょう	200(160)ギル
サーベル	450(360)ギル
ロングソード	500(200)ギル
フォールチョン	450(360)ギル

宿屋	
宿泊料	100(100)ギル

防具屋	
ナイトのよろい	45000(36000)ギル
ぎんのうでわ	5000(4000)ギル
おおかぶと	450(360)ギル
せいどうのこて	200(160)ギル
はがねのこて	750(600)ギル

L5白魔法屋	
ケアルダ	8000(5000)ギル
レイズ	8000(5000)ギル
ダディア	8000(5000)ギル
ヒーラ	8000(5000)ギル

L5黒魔法屋	
ファイガ	8000(5000)ギル
クラウダ	8000(5000)ギル
テレポ	8000(5000)ギル
ラスロウ	8000(5000)ギル

目的 土のクリスタルの輝きを取り戻せ

バンパイアに襲われた町

各地で聞いた噂に違わず、メルモンドの町の大地は腐り始めていた。作物が育たなくなり生気を失っていく大地に人々は絶望しており、道具屋もなく、おまけに教会も壊れたままで、ここでは戦いの準備を整えることすらままならない。町の人の話によれば、土のクリスタルに輝きが戻れば、大地にも再び命が戻るとのこと。町の南の「悪魔の氷塊」と呼ばれる半島にはアースの洞窟があり、そこに住むバンパイアのしわざで、大地が荒れ果ててしまったというが、このバンパイアを退治すれば、土のクリスタルの輝きは取り戻せるのだろうか？

[illegible]

[illegible]

必要 石の巨人とサーダ爺さん

巨人は宝石を好む

どこかの洞窟に住むといわれる石の巨人は、石を食べる、という情報を、町にいる青年から入手できる。石の中でもとりわけ宝石には目がないようだ。居場所はまだわからないが、近いうちに必ず役に立つ情報なので、覚えておくこと。

南の端の洞窟に住む賢者

とても物知りなサーダという賢者が、南の端にある洞窟に住んでいるとのこと。調査のヒントになるような話が聞けるかもしれないので、あとで会いに行ってみることにしよう。南の端には、ある洞窟を抜けていかなければならないようなのだが…

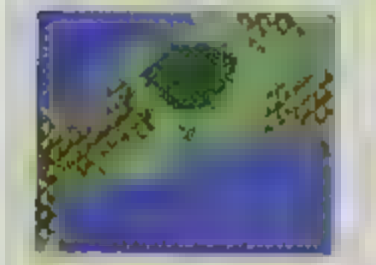
[illegible]

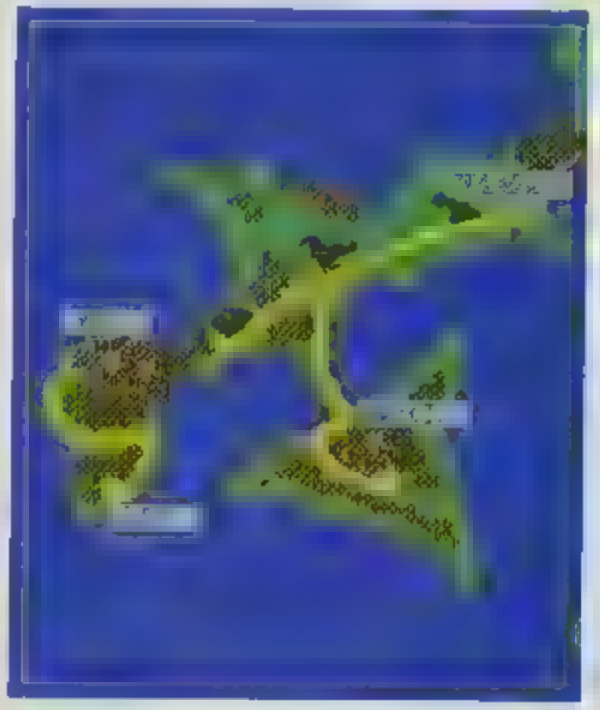
次の目的地までの道のり

メルモントの町　巨人の洞窟　賢者の洞窟　アースの洞窟

南へまっすぐ

西の大陸には3つの洞窟がある。倒すべきバンパイアがいるのはアースの洞窟。だが、そこに向かう前に、賢者ザーダに冒険のヒントを聞いておきたいところ。彼の住む賢者の洞窟に行くには、巨人の洞窟を通り抜けなければならない。右のルート図を見ながら、まずは巨人の洞窟に向かって進んでいこう。





洞窟に出現するモンスター

- ●ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
- ●コブラ(1～2匹)
- ●ギガースウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
- ●オーガ(1～2匹)
- ●ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- ●タランチュラ(1～4匹)
- ●オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)

- ●グール(2～5匹)／ゴースト(0～4匹)
- ●シャドウ(3～7匹)
- ●オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- ●オーガ(1～3匹)／ハイエナドン(0～2匹)
- ●ウォーグウルフ(4～8匹)
- ●キティタイガー(1～3匹)
- ●タランチュラ(3～6匹)／ブラックウィドー(0～2匹)

洞窟の宝

キティタイガー

HP　32

特徴　クリティカル

●攻撃　P.105

巨人の洞窟

出現モンスター

- ●オーガチーフ(1匹)
- オーガ(1～2匹)
- ●ウォーグウルフ(4～8匹)
- ●キティタイガー(1～3匹)
- ●タランチュラ(4～8匹)

「ここは誰も通さん」

洞窟の中では石の巨人が道をふさいでいて、通ることができない。宝石が大好物だという石の巨人とは、どうやらこいつのことのようだ。こいつは巨人の好きな宝石をどこかで手に入れてから、改めて訪れるとしよう。洞窟の中には宝箱もあるが、残念ながら、こちらも巨人をどかしてからでなければ入手できない。

Dungeon Guide ヤダンジョンガイド

アースの洞窟

ーテールドマップ:F-3ー

パンパイアを必ずする

攻略アドバイス

地下1階の西側、色分けされた地帯は一歩歩くごとにヒルギガースとシザードが出現する。経験値稼ぎなどの特別な理由がない限り、あえて近づく必要はないだろう。

○アースの洞窟B1F

出現モンスター

アースの洞窟B1F

- アナコンダ 2~6匹
- ミノタウロス(1~2匹)
- コブラ(3~7匹)
- オーガチーフ(1~4匹)
- オーガ(0~2匹)
- ガーゴイル(3~8匹)
- タランチュラ(3~6匹)
- ブラックウィドウ(0~2匹)
- マミー(2~5匹)

出現モンスター

- ヒルギガース(1~2匹)
- シザード(0~3匹)
- アースエレメント 1匹

注意すべきモンスター

ヒルギガース
HP 240
特徴 高い攻撃と防御
➡攻略 P.48

アースエレメント
HP 288
特徴 高い攻撃と防御
➡攻略 P.46

○アースの洞窟B2F

出現モンスター

アースの洞窟B2F

- コブラ(3~7匹)
- ミノタウロス(1~2匹)
- ガーゴイル(3~8匹)
- オーガチーフ(1~4匹)
- オーガ(0~2匹)
- ウェアウルフ(2~5匹)
- ウォーグウルフ(0~5匹)
- タランチュラ(4~8匹)
- トロル(1~2匹)
- ミノタウロス(0~1匹)
- ヒルギガース(1~2匹)

出現モンスター

- アースエレメント 1匹

注意すべきモンスター

トロル
HP 184
特徴 複数攻撃
➡攻略 P.46

○アースの洞窟B3F

攻略アドバイス

地下3階には、石化効果がある攻撃を繰り出すコカトリスが出現する。石化は戦闘終了によって自動的に治るステータス異常ではない。「きんのはり」を持っていないのなら、いったん地上に戻ろう。安全のためにエルフの町で購入してから、改めて潜入するようにしたい。

出現モンスター

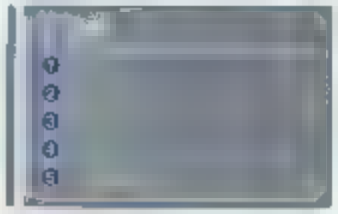
●ウェアウルフ(2～5匹)　ウォーグウルフ(0～5匹)
●オーガチーフ(1～4匹)　オーガ(0～2匹)
●ビスクティーモン(2～4匹)
●ワイト(2～5匹)　ガスト(2～5匹)
●レイス(2～6匹)
●コカトリス(2～6匹)
●マミー(2～5匹)
●オーガーセー(2～5匹)　タランチュラ(0～5匹)

●アース土レメント(1匹)

コカトリス

HP	50
特徴	石化攻撃

➡攻略 P.4



石板で封印された場所

バンパイアを倒したあとに

地下3階に潜んでいたバンパイアを倒すと、宝箱から「スタールビー」を手に入れることができる。これをアイテムコマンドで確認すると、「きょだいな あかい ほうせき」とメッセージが出る。宝石ということは、きっと巨人の洞窟で道を防いでいた石の巨人に渡すアイテムに違いない。この洞窟を出たら、さっそく巨人に会いに行ってみよう。

また、バンパイアの部屋の奥の通路を進むと、何やら意味ありげな石板が見つかる。非常に気になるところだが、今はまだどうすることもできない。いったん地上に戻って、石板に関する情報を集めてから、もう一度訪れる必要がありそうだ。

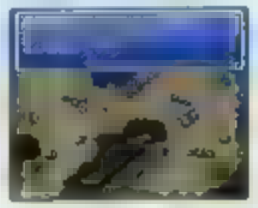
止まらない大地の腐敗

途方に暮れる人々

バンパイアを倒してメルモンドの町に戻っても、なぜか大地の腐敗は止まらない。こうなったら、以前会うことができなかった、サーダという賢者に助けを求めてみてはどうだろう。サーダは、巨人の洞窟の向こうにある、賢者の洞窟に住んでいる。

巨人の洞窟を抜けて

再び巨人の洞窟に向かい、アースの洞窟で手に入れた「スタールビー」を石の巨人に渡そう。すると巨人がようやく道を開けてくれる。この洞窟を抜けて南のほうに進んで行けば、賢者サーダの住んでいる洞窟にたどり着くことができる。



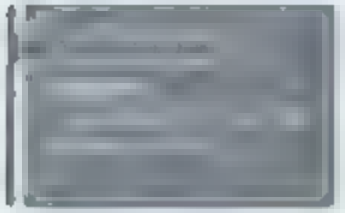
Dungeon Guide ◆ ダンジョン

賢者の洞窟

◎賢者の洞窟

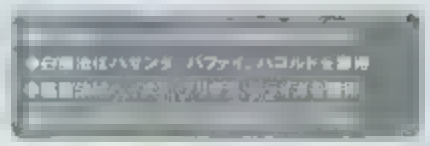
真の敵は別に

サーダ爺さんの話によると、真の敵はバンパイアではないようだ。大地の腐敗を止めるには、アースの洞窟のさらに奥深くに潜む、強大な敵を倒さねばならないらしい。サーダ爺さんにもらった「つちのつえ」を先ほどの怪しげな石板のところで使い、地底への封印を解くのだ。



アースの洞窟再潜入の前に

アースの洞窟の深部には、複雑なダンジョンと、さらに手強いモンスターが待ち受けている。真の敵を倒すべく再潜入する前に、最低でも右に挙げた4つの条件は満たしておきたい。また余裕があればクレセントレイクの町まで足をのばして、サンガーをはじめとするレベル6の魔法を購入しておくとさらに心強いだろう。「ポーション」も買えるだけ買ってから挑むこと。特に「ノーマルモード」でプレイしているなら、99個購入しておいても、決して持ちすぎではない。



Dungeon Guide ◆ ダンジョン

アースの洞窟

◎アースの洞窟B4F

出現モンスター

●ビスコディーモン(2~4匹)
●ワイト(2~5匹)/ガスト(2~5匹)
●レイス(2~6匹)
●トロル(1~2匹)
●コカトリス(2~6匹)
●コブリンガード(0~5匹)
ウェアウルフ(0~3匹)
ヒルギガース(0~2匹)
ノザード(0~2匹)
●オーカーゼリー(2~5匹)
タラソチュラ(0~5匹)

●オーガメイジ(1匹)
オーガチーフ(1匹)
ハイエナドン(0~7匹)
●スフィンクス(1~2匹)

オーガメイジ
HP 44
特徴 補助魔法
➡攻略 P.47

スフィンクス
HP 228
特徴 複数攻撃
➡攻略 P.47

攻略アドバイス

地下4階の宝箱はほとんどがギル。また唯一ありがたいアイテムである「ミスリルのたて」も、次に訪れるクレセントレイクの町で購入できるので、ギルや装備に不自由していなければ、無理に取らずに地下5階に向かおう。また地下5階には宝箱はない。一度目の潜入では、ボス先にたどり着くまで、どれだけ体力を温存できるかが勝負なので、ムダな移動と戦闘は極力避けたい。

出現モンスター

- ●トロル(1～2匹)
- ●レイス(2～6匹)
- ●タラノチュラ(4～8匹)
- ●トロル(1～2匹)、ミノタウロス(0～匹)
- ●ヒルキガース(1～2匹)
- ●マミー(2～5匹)
- ●オーカ、ゼリー(2～5匹)／タラノチュラ(0～5匹)
- ●アースエレメント(1匹)

➡ 攻略 P.67

土のクリスタル復活！

緑が戻る大地

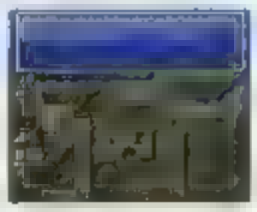
土のカオス、リッチを倒すと、ついに土のクリスタルに輝きが戻る。メニュー画面の右下にあるクリスタルの欄を確認してみよう。4つのクリスタルのうちひとつが、キラキラと輝いているはずだ。これでようやく、メルモンドの町の大地も蘇ることだろう。クリスタルの後ろ、ある台座から洞窟の出入口にワープできるので、メルモンドの町に戻ってみよう。「土がきれいになってきた」という、町の人の喜びの声が聞ける。

残るクリスタルはあと3つ。すべてのクリスタルの輝きを取り戻すべく、冒険を続けよう。

入手情報 「ひくうせん」と高度文明

石で動かす「ひくうせん」

平和が戻ったメルモンドの町では古代の人々が石を使い船を空に浮かべていたという話が聞ける。石とはドワーフの洞窟で聞いた「ふゆうせき」に違いない。世界のどこかに埋まっている「ひくうせん」を探し出すには、この石が必要となるのだろう。



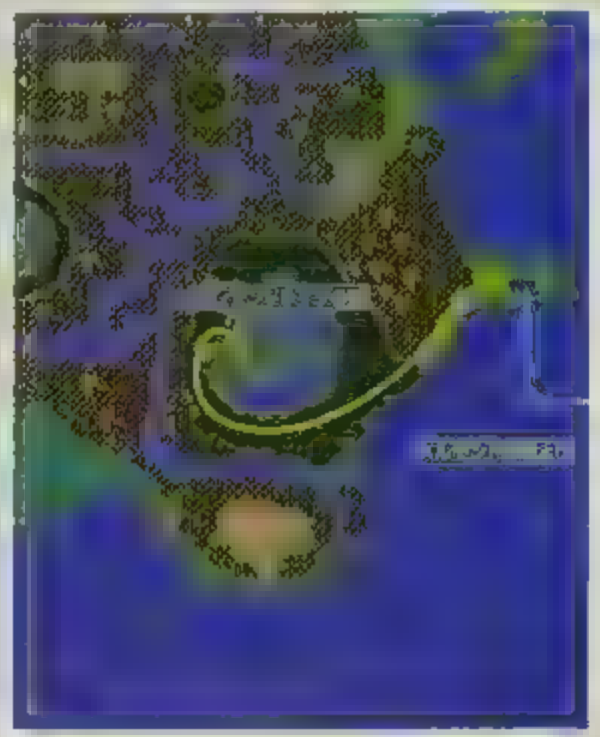
北にあった高度文明

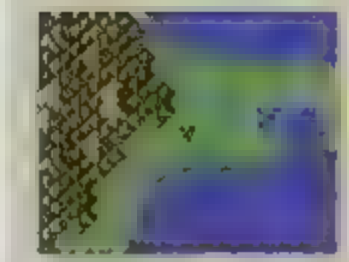
はるか昔、北の世界に非常に栄えた文明があったことを、メルモンドの町の人が教えてくれる。北の海に出ると、上陸こそできないものの、確かにそこにも大陸があることが確認できる。北の世界に足を踏み入れる方法はあるのだろうか？

メルモンドの町～クレセントレイクの町

目指せ

クレセントレイクの町までは少し距離があるので、ワールドマップを見ながら迷わないように進んでいこう。メルモンドの町の港を出たら船で西に進んで行くと右のマップのように、ワールドマップの東側に出てくるのだ。





…んで、歩いて前に向かおう。

途中のエリアに出現するモンスタ

- アンクヘッグ(1～4匹)
- トロル(1～2匹)
- アナコンダ(2～6匹)／サソリ(0～4匹)
- ヒルキガース(1～2匹)
- トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～2匹)
- サソリ(2～8匹)／ミノタウロス(1～2匹)

主なモンスター

アンクヘッグ

HP	222
特徴	毒攻撃

➡攻略 P147

クレセントレイクの町

予約者レカーノ「会い」カメ を入手する

クレセントレイクの町

武器屋

ミスリルナイフ	800(640)ギル
ミスリルソード	4000(3200)ギル
ミスリルハンマ	2500(2000)ギル
ミスリルアクス	4500(3600)ギル

防具屋

ミスリルメイル	7500(6000)ギル
ミスリルのたて	2500(2000)ギル
ミスリルヘルム	2500(2000)ギル
ミスリルかぶと	2500(2000)ギル
ミスリルのこて	2500(2000)ギル

道具屋

ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(60)ギル
コテージ	3000(2000)ギル

宿屋

宿泊料	200(200)ギル

教会

復活料	400(400)ギル

L6白魔法屋

ストナ	20000(13000)ギル
ダテレポ	20000(13000)ギル
プロテア	20000(13000)ギル
インビア	20000(13000)ギル

L6黒魔法屋

サンダ	20000(13000)ギル
デス	20000(13000)ギル
クエイク	20000(13000)ギル
スケン	20000(13000)ギル

星と予言に導かれた12人の賢者

カヌーを手に入れよう

クレセントレイクの町の東側には、大きな森がある。買い物や情報収集をしながら、町の右上から森に入って道づたいに進んでいこう。森の奥には、ルカーンを含む、12人の賢者たちが光の戦士を迎えてくれる。彼らはクリスタルや、4匹のカオスについての様々な情報を語る。今後の冒険のために、ここできちんと賢者たちの話を聞いておくこと。

攻略ルートに沿って土のカオス・リッチを倒していれば、ここで賢者のひとりからカヌーがもらえる。カヌーは、川や湖を移動できる小型の船。[illegible]川や湖を移動する際には自動で乗り降りできるという便利な乗り物。これを使えば遠回りをしていたルートも、水辺を通ってショートカットできるようになるのだ。

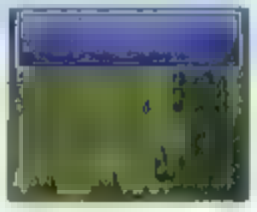
[illegible]

[illegible]

火のカオスと冒険者

ふたつ目のクリスタル

何人かの賢者から、火のカオスの話が聞ける。どうやら火のカオスは、町の西にあるグルグ火山にいるらしい。早速もらったカヌーを使うときが来たようだ。町で装備を整えたら川を逆上って、次の目的地のグルグ火山入口を目指そう。



眠っている冒険者

クレセントレイクの町の左上にある墓地。そこにいる男は、世界を旅する冒険者だ。今はまだ旅の疲れで屋敷中だが、目覚めたときには重要な情報を話してくれる。グルグ火山をクリアするころには目覚めてくれるので、そのときに話しかけよう。

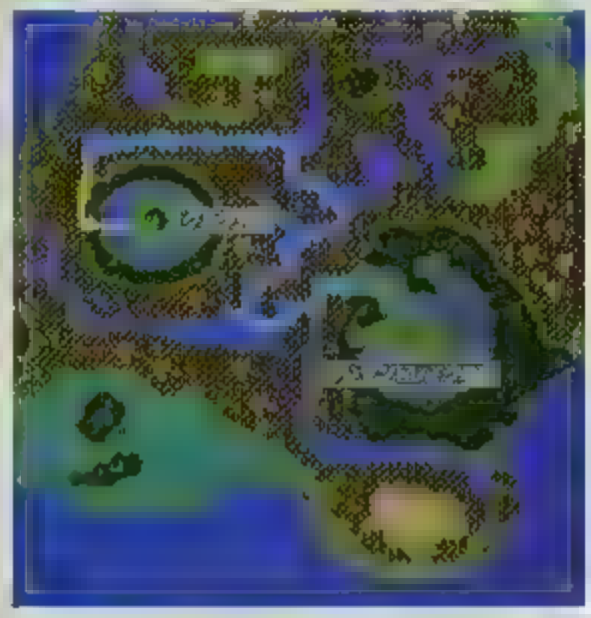
次の目的地までの道のり

クレセントレイクの町～グルグ火山

マグマ噴く火山

グルグ火山に行くには、カヌーで入り組んだ川を上っていかねばならない。火山の中には避けて通れないダメージゾーンがたくさんあるので、できれば「ポーション」を99個持って臨みたい。

[illegible]



徒歩 カヌー

途中のエリアで出現するモンスター

[illegible]	[illegible]
●ヒドラ(1～4匹)／クロコダイル(0～3匹)	●アンクヘッグ(1～4匹)
●ピラニア(0～2匹)／クロコダイル(0～2匹)	●トロル(1～2匹
オチュー(1匹)／ヒドラ(0～1匹	●アナコンダ(2～6匹)／サソリ(0～4匹
●ネオチュー[illegible]匹)	●ヒルギガース(1～2匹)
●ホワイトダイル(1～2匹)／レッドピラニア(0～3匹	●トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～2匹
●ホワイトダイル(1匹)／レッドピラニア(1～4匹)	●サソリ(2～6匹)／ミノタウロス(1～2匹)
●ヒドラ(1～2匹	●オブリンガード(2～5匹)／ウェアウルフ(0～2匹)
●ピラニア(2～6匹)	●オーガ[illegible]～2匹
●オチュー(1匹)／ピラニア(0～2匹)	●ガスト(1～4匹)
●ヒドラ(1匹)／オチュー(0～1匹)	●ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹
●ピラニア(3～8匹	●タランチュラ(1～4匹)
●ピラニア(2～4匹)／クロコダイル(0～2匹)	●オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
	●サソリ(2～4匹)

Dungeon Guide ＋ ランブック

グルグ火山

ワールドマップ：[illegible]

[illegible]

3章 火のカオス・マリリスを倒す

出現モンスター

グルグ火山B1F

- スフィンクス 1～2匹
- ホーンドデビル(2～5匹
- オーガメイジ(1匹)
  オーガチーフ(1匹)
  ハイエナドン(0～7匹
- アンクヘッグ(1～6匹
- サソリ(2～6匹)
  ミノタウロス(1～2匹)
- グレイウーズ(4～7匹)

注意すべきモンスター

ホーンドデビル
HP 94
特徴 [illegible]
➡攻略 P148

グルグ火山B1F

攻略アドバイス

地下5階まである巨大な迷宮は一度で攻略しようと思わず、数回に分けて挑むべきだ。炎系の攻撃をする敵が多いので、もし留得していないならエルフの町に戻ってバファイを購入したい。ダメージゾーンは厄介だが、実は敵に絶対遭遇しないというメリットがある。1歩でわずか1ダメージのダメージゾーン。ここは有効に利用したい。

命中率と攻撃回数

攻撃力が高い武器と命中率が高い武器とではどちらが有利か。これを考える上で重要なのが命中率と攻撃回数の関係だ。攻撃回数の増加には命中率が強く影響していて、レベルアップによって命中率が上昇し、一定の数値を超えるごとにキャラクターの攻撃回数が1回ずつ増加する。例えば「ミスリルソード」と「ミスリルアクス」を装備させた戦士で比較すると、命中率73、レベル22の時点では、どちらも最大攻撃回数が3回で、単純に攻撃力の高い「ミスリルアクス」を装備したほうがダメージを与えられる。しかしレベルが上昇し命中率が高くなると、「ミスリルアクス」では3回のままなのに、「ミスリルソード」だと4回攻撃になる。つまり1回の攻撃力は低くても、総合ダメージでは「ミスリルソード」のほうが上回るのだ。「さいきょう」コマンドを使うと、攻撃力の高い武器を優先して装備されるし、通常は攻撃力にのみ関心が向かいがちだ。だがレベルが上がったら時々武器を変更してみて、より効果的な装備に変えられないか、確認するクセをつけたい。

グルグ火山B2F

ダメージゾーンを一気に

出現モンスター

注意すべきモンスター

- ホーンドデビル(2～5匹)
- オーガメイジ(1匹)／オーガチーフ(1匹)／ハイエナドン(0～7匹
- ヒルギガース(1～2匹)／リザード(0～3匹
- アンクヘッグ(1～6匹)
- ピロリスク(2～5匹
- ファイアヒトラ(1匹)
- グレイウーズ(4～7匹)
- ファイアー(1～2匹)

注意モンスター

- ファイアー(1～2匹)
- ラーバウォーム(1匹)

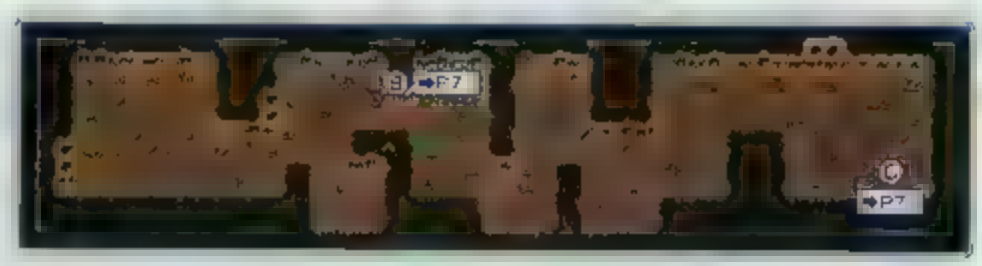
注意すべきモンスター

ピロリスク
HP 44
特徴 即死にらみ
➡攻略 P148

ファイアヒトラ
HP 82
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P149

ファイアー
HP 275
特徴 高い防御力
➡攻略 P148

◎グルグ火山B3F(A)



◎グルグ火山B3F(B)

出現モンスター

グルグ火山B3F

- ヒルギガース(1~2匹)　リザード(0~3匹)
- オーガメイジ(1匹)　オーガチーフ(1匹)/ハイエナドン(0~7匹)
- ヘルハウンド(1~2匹)
- ファイアヒドラ(1匹)
- ピロリスク(2~5匹)
- ヘルハウンド(0~1匹)　オーガメイジ(1~2匹)
- オーガメイジ(1~3匹)　オーガチーフ(0~2匹)
- ファイアーリ(2匹)

遭すべきモンスター

ヘルハウンド
HP 92
特徴 炎を吐く
➡攻略 P.49

◎グルグ火山B4F(A)

◎グルグ火山B4F(B)

出現モンスター

グルグ火山B4F

- ヘルハウンド(1~2匹)
- ファイアヒドラ(1匹)
- ラーバウォーム(1匹)
- ミノタウロス(2~4匹)
- ファイアギガース(1~2匹)
- オーガメイジ(1~3匹)　オーガチーフ(0~2匹)
- ファイアリザード(1匹)
- レッドドラゴン(1匹)

遭すべきモンスター

- ファイアリザード(1匹)
- ラーバウォーム(1匹)

遭すべきモンスター

ファイアギガース
HP 200
特徴 高い炎中と攻撃
➡攻略 P.49

ファイアリザード
HP 298
特徴 炎を吐く
➡攻略 P.49

出現モンスター

▼グルグ火山B5F

- ●ラーバウォーム(1匹)
- ●ミノタウロス(2～4匹)
- ●オーガメイジ(1～3匹)／オーガチーフ(0～2匹)
- ●ファイアギガース(1～2匹)
- ●ヘルハウンド(0～1匹)／オーガメイジ(1～2匹)
- ●ファイアー(1～2匹)
- ●ファイアリザード(1匹)
- ●レッドドラゴン(1匹)

▼ボスモンスター

- ●ファイアリザード(1匹)
- ●レッドドラゴン(1匹)

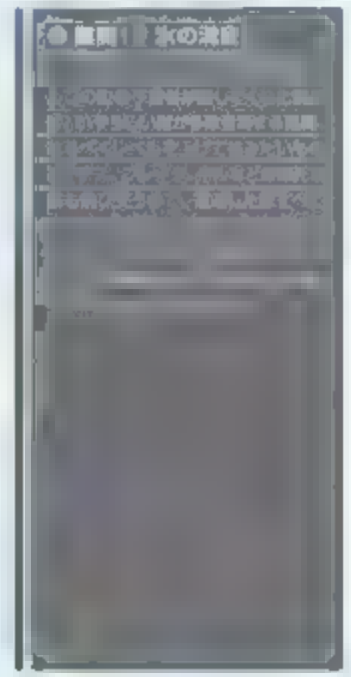
「ふゆうせき」を求めて

冒険者、目覚める

グルグ火山のボス、マリリスを倒すと、クレセントレイクの町で寝ていた冒険者が目覚め「ふゆうせき」に関する貴重な情報を教えてくれる。彼の調査によれば、どうやら「ふゆうせき」は、北にある洞窟に隠されているようだ。

エルフの町の予言者

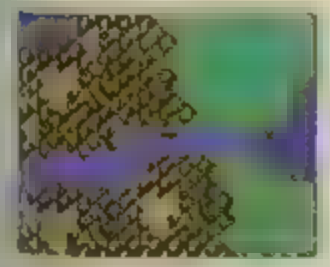
エルフの町にいた予言者のひとりからも、「ふゆうせき」に関する情報を聞くことができる。予言者いわく「二日月の上に洞窟が見える。火山よりももっと北のほう」とのこと。目指す洞窟は、グルグ火山よりもさらに北のほうにあるらしい。

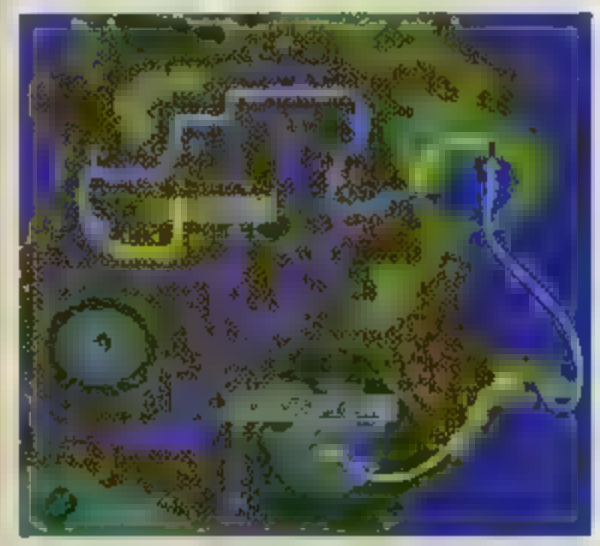


クレセントレイクの町～氷の洞窟

氷の洞窟のダンジョン

氷の洞窟には、クレセントレイクの港から北上したところにある、もうひとつの港に船を停め、カヌーで川を進んで行くことになる。下の写真のように、河口から直接川に進入することも可能だ。



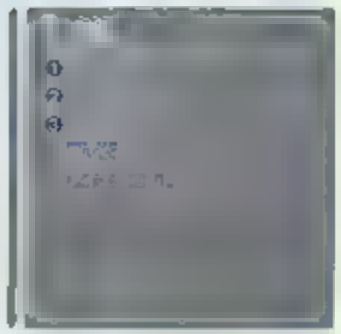


氷の洞窟

氷の洞窟B1F

攻略アドバイス

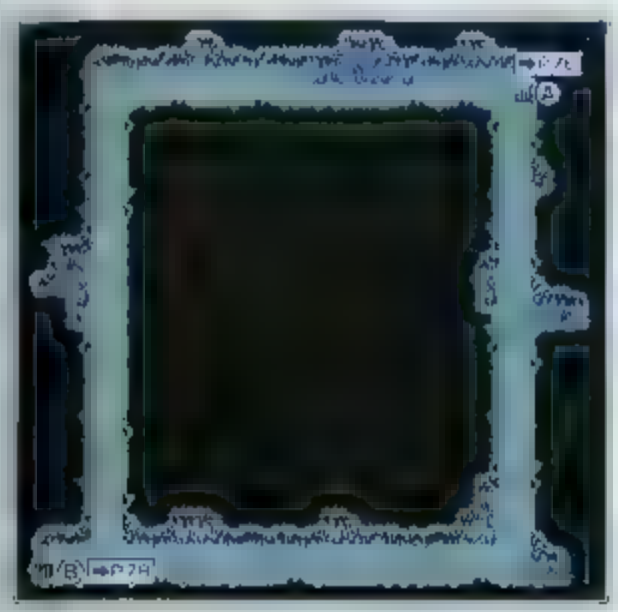
の敵が多数徘徊しているため、黒魔法のファイラやファイガは必須。またピスコディーモンのような逃走が難しい敵もいるので、敵の戦力を確認しつつ、ムダのない戦いを心がけよう。なお目的の「ふゆうせき」にたどり着くまでには、2回ほど意図的に落とし穴に落ちなければならない。それぞれのマップのつながりを把握して、効率よく進むように。



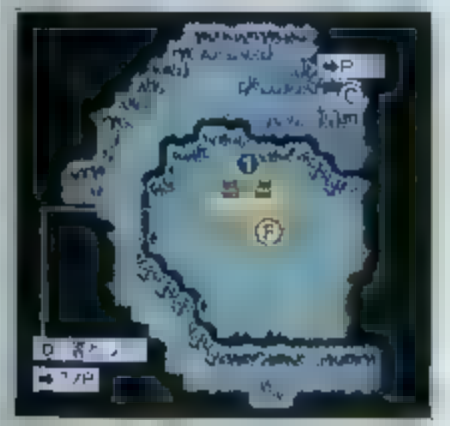
出現モンスター

●ピスコディーモン(3~7匹)
●コカトリス(2~6匹)　マミー(1~5匹)
●グラッディボーン(3~6匹)
●スペクター(2~6匹)
●スペクター(1~5匹)/レイス(0~3匹)/ワイト(0~3匹)/ガスト(0~3匹)
●ホワイトドラゴン(1~2匹)

ホワイトドラゴン
HP　200
特徴　強攻撃　ふふき
➡攻略 P.49



氷の洞窟B2F(A)



氷の洞窟B2F(B)

出現モンスター

●レイス(2~6匹)/スペクター(0~4匹)
●マインドフレイア(1~3匹)
●スペクター(2~6匹)
●ダークウィザード(1~4匹)
●スペクター(1~5匹)/レイス(0~3匹)/ワイト(0~3匹)/ガスト(0~3匹)
●アイスギガース(1匹)　ウィンターウルフ(0~2匹)
●ホワイトドラゴン(1~2匹)

■ダークウィザード(1~4匹)
■イビルアイ(1匹)

出現モンスター

ダークウィザード
HP　105
特徴　多彩な魔法
➡攻略 P.50

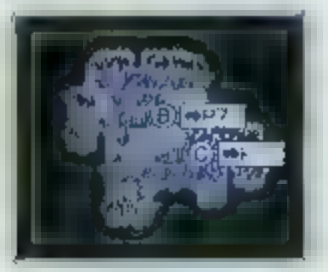
マインドフレイア
HP　2
特徴　即死　マヒ攻撃
➡攻略 P.50

イビルアイ
HP　162
特徴　多彩なにらみ
➡攻略 P.50

アイスギガース
HP　336
特徴　強攻撃
➡攻略 P.50

ウィンターウルフ
HP　92
特徴　ふふき
➡攻略 P.50

○氷の洞窟B3F（A）



○氷の洞窟B3F（B）

攻略アドバイス

地下3階の一部には、床一面、氷がはりつめたダメージゾーンがある。1歩につきHPが1ずつ削られるがモンスターには絶対に遭遇しない地帯だ。ダルグ火山での移動方法がここでも利用できる。

出現モンスター

レモラーズ
HP 320
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P.50

- ●ブラッディボーン（3～6匹）
- ●ダークウィザード（1～4匹）
- ●スペクター（2～6匹）
- ●マインドフレイア（1～3匹）
- ●アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
- ●レモラーズ（1匹）
- ●ホワイトドラゴン（1～2匹）
- ●ウィンターウルフ（3～7匹）

- ■スペクター（1～5匹）／レイス（0～3匹）／ワイト（0～3匹）／ガスト（0～3匹）
- ■ホワイトドラゴン（1～4匹）
- ■ウィンターウルフ（3～7匹）

伝説の空飛ぶ船を手に入れろ

二日月の下にある砂漠へ

「ふゆうせき」を手に入れたら、エルフの街に戻って予言者に話を聞こう。二日月の下の砂漠で「ふゆうせき」を使えば、何かが浮かび上がる、という謎の予言を聞かせてくれる。きっとこれが世界のどこかに隠された飛空船のことだ。クレセントレイクの町の南にある、リュカーン砂漠に向かってみよう。

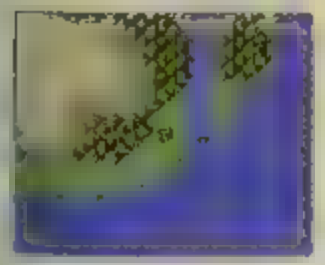
Rune Cutter ルートガイド

氷の洞窟踏破の直後

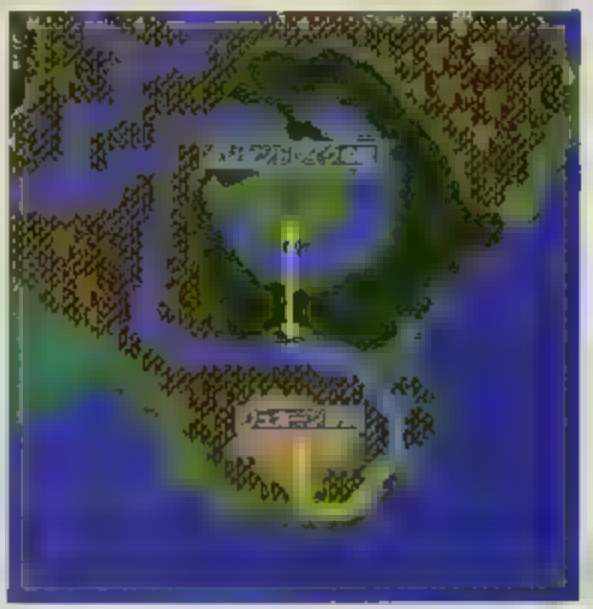
クレセントレイクの町 - リュカーン砂漠

飛空船が眠る砂漠

リュカーン砂漠に行くには、わざわざ西の沼地から回り込まなくても近道ができる。クレセントレイクの南の川をカヌーで南下し、砂漠の東に出てしまえばいいのである。船で乗る場合は、下の写真のように右下の河口に船をつけてしまえばいい。



下の写真のように河口を迂回するように使えるという利用法。ここでも利用できる。



←徒歩　←カヌー

リュカーン砂漠

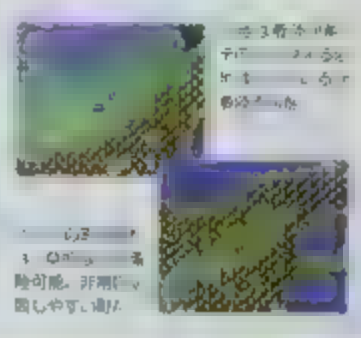
必須 「ひくうせん」の入手

浮上する伝説の船

砂漠に到着したら、アイテムコマンドで「ふゆうせき」を使い、飛空船を浮上させよう。乗り込むには飛空船の上でⓐボタン。降りるときもⓐボタンを押せばオーケー。徒歩の4倍のスピードで空を移動でき、すべての地形を飛び越すことができる。これで移動がグンと楽になり、ついに北の大陸への進出が可能になったわけだ！

飛空船について

高速で移動でき、快適な空の旅が楽しめる飛空船。だが、着陸できるポイントは限られており、降りられるのは平地と草原の2ヵ所のみ。森、砂漠、海、川、山、沼地、町、城などの上には降りることはできないので覚えておくこと。北の大陸は、目的地の町や洞窟の近くに、着陸できるポイントがないケースが多い。目的地に行くために飛空船を着陸させるポイントは、必ずどこかにあるはず。ルートガイドを参考に、なるべく徒歩での移動が短くてすむような、ベストポイントを探し出そう。

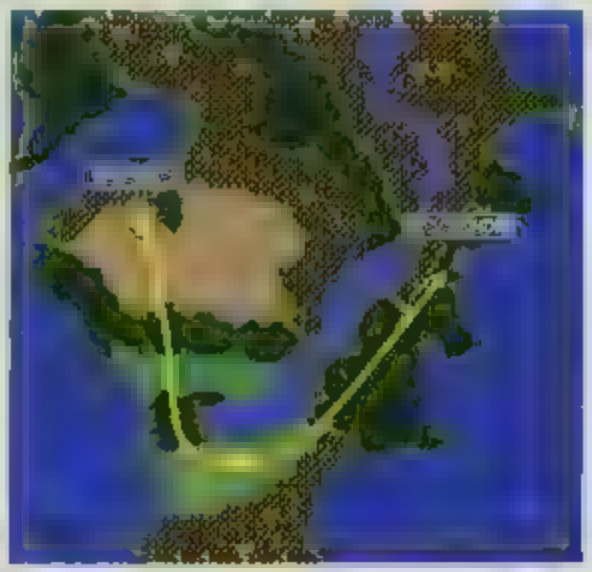


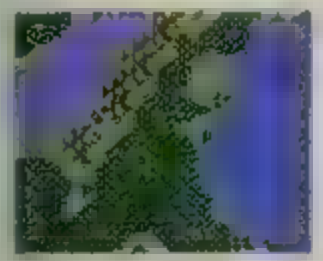
必須 ルート上で発見

リュカーン砂漠～オンラクの町～キャラバン

水のほとりで栄えた町

北の大陸にはふたつの町がある。どちらから先に行ってもかまわないのだが、先に覚えるべきレベル7の魔法屋のあるオンラクの町から訪ねてみたい。この町は近くに着陸ポイントがないので、南に飛空船を降ろし、歩いて行こう。





途中のエリアで出現するモンスター

- デザートバレッテ(1匹)
- サーベルタイガー(1～3匹)／キティタイガー(0～2匹)
- ヘル・ウンド(1～3匹)／オーガメイシ(0～2匹)
- ウィルム(1～3匹)
- レモラーズ(1～2匹)

- ウィルム(1～3匹)
- オチュー(1～3匹)
- マンティコア(1～3匹)
- ヒルギガース(1～4匹)／リザード(1匹)

- トロル(2～4匹)
- レモラーズ(1匹)
- ワイバーン(1～3匹)
- アイスギガース(1匹)、ウィンター・ウルフ(0～2匹)
- ヒドラ(1～2匹)／オチュー(0～2匹)
- マンティコア(1～3匹)
- ヒルギガース(1～4匹)／リザード(1匹)

強敵モンスター

デザートバレッテ
HP 362
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P.150

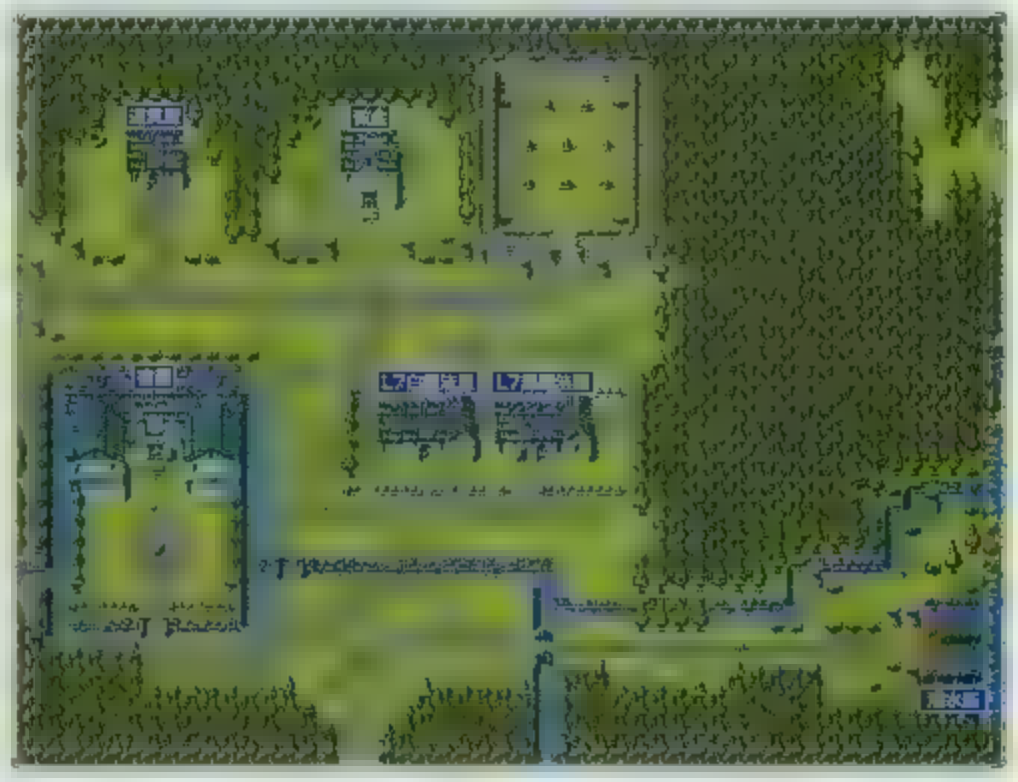
サーベルタイガー
HP 200
特徴 クリティカル
➡攻略 P.5

ワイバーン
HP 2[illegible]2
特徴 毒、回避率高い
➡攻略 P.5

オンラクの町

目的 北の大陸の情報を入手する

◎オンラクの町



道具屋	
ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(60)ギル
コテージ	3000(2000)ギル
きんのはり	800(500)ギル

宿屋	
宿泊料	300(300)ギル

教会	
復活料	750(750)ギル

L7白魔法屋	
バマジク	45000(30000)ギル
ラビーラ	45000(30000)ギル

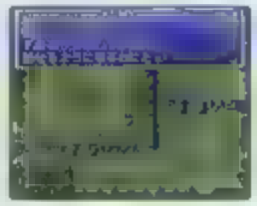
L7黒魔法屋	
セイル	45000(30000)ギル
ブライン	45000(30000)ギル

かつて栄えた海沿いの町

様々な情報が聞ける町

飛空船の進路を北に向け、たどり着いた町 オンラクは、200年前には水を奉る神殿があった町。今は静かに時間が流れるこの町では、北の大陸に関する重要な情報を多数入手することができる。西の砂漠で店を出すキャラバンのこと 試練の城と呼ばれる謎の城のこと、天空人が話す、失われた農業 ルフェイン島のこと… など 実に様々だ。

その中でも注目すべき情報は この町の底に沈んでいる 海底神殿で起こっている事件についてだ。人魚のいる神殿に水のカオスが住みついてしまったらしい。タルの潜水艦を使うことができれば 神殿へ進めるのだが……。残念だが、この時点ではどうすることもできない。装備を充実させ、人々の話をすべて聞いたら ほかの町にも行ってみよう



潜水艦とドラゴンの試練

海底神殿の人魚たち

町の下にある海底神殿には人魚が住んでおり、財宝が眠っているという。住民は神殿を目指してタルで潜水艦を作ったものの、途中で息が詰まってしまい、使い物にならなかった。今はそのタルは南東の海岸に打ち捨てられているようだが

勇気の証を持ち帰る

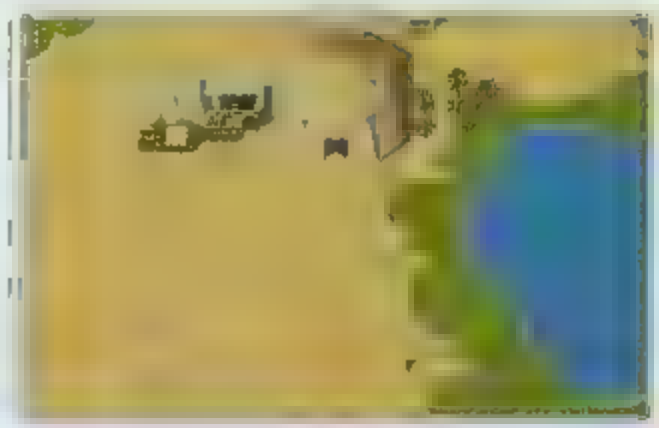
この町の南には なんと人間の言葉を話す1匹のドラゴンがいる。話しかけてみると トラゴンの王から称号をもらうため、試練の城に勇気の証を取りに行くのだという。勇気の証。それを手に入れると何がいいことがあるのだろうか?

キャラバン

目的 アイテムの購入

お父さんにも

オンラクの町の少女から聞いた情報を元に、西の砂漠に向かおう。砂漠の北にある森の脇に、小さな砂地がある。そこに足を踏み入れると、キャラバンのテントを発見できるのだ。アンダーヒルは、何やら奇妙なものを持っているという噂だ。



オアシスで営業中の道具屋

高価な謎のビン

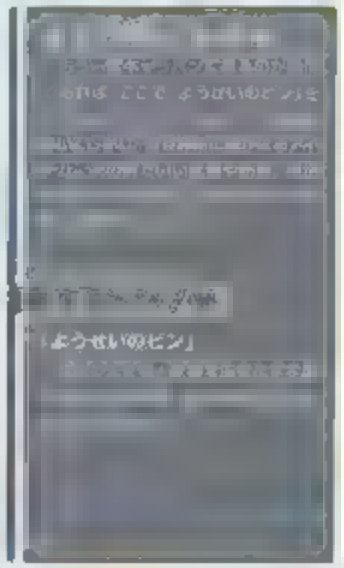
キャラバンでは「ようせいのビン」というとても高価なアイテムを売っている。妖精が入っているというこの奇妙なアイテムは、いったい何に使うのだろうか？　ビンの情報を入手したら、また来ることにしよう。

●キャラバン商品リスト

ようせいのビン	50000ギル
（イージーモードでは40000ギル）	

●ビン購入後の商品リスト

ヨン	60(45)ギル
どくけし	75(60)ギル
[illegible]	[illegible]

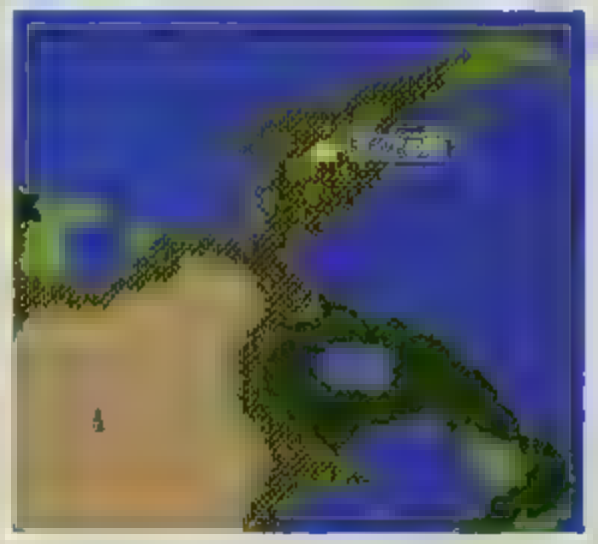


必須目的地まで残り

オンラクの町～ガイアの町

山に囲まれた広大な町

ガイアの町は山に囲まれており、飛空船がないと近づくことすらできない。北の大陸で飛空船を近くに着陸させることができる唯一の町だ。町周辺のフィールドは狭いが、モンスターはしっかり出現するので油断は禁物。



[illegible]

飛空船着陸ポイント

森中のエリア　出現するモンスター

●トロル（2～4匹）
●レモラーズ（1匹）
●ワイバーン（1～3匹）
●アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
●ヒトラ（1～2匹）／オチュー（0～2匹）
●マノティコア（1～3匹）
●ヒルギガース（1～4匹）／リザード（1匹）

Town Guide ＋タウンガイド

ガイアの町

北の大陸 関する情報を集める

◎ガイアの町

武器屋	
ネコのツメ	65000(52000)ギル

防具屋	
ルビーのうでわ	50000(40000)ギル
まちりのゆびわ	20000(6000)ギル

道具屋	
ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(160)ギル
コテージ	3000(2000)ギル

宿屋	
宿泊料	500(500)ギル

教会	
重ぎ料	750(750)ギル

L7白魔法屋	
ケアルガ	45000(30000)ギル
ガディア	45000(30000)ギル

L7黒魔法屋	
ブリザガ	45000(30000)ギル
ブレイク	45000(30000)ギル

L8白魔法屋	
ホーリー	60000(40000)ギル
バオル	60000(40000)ギル
デスペル	60000(40000)ギル

L8黒魔法屋	
ストップ	60000(40000)ギル
デジョン	60000(40000)ギル
ギル	60000(40000)ギル

北の大陸探索の拠点にしよう

妖精の泉がある山頂の町

人々の憩いの場、森の奥の泉に住んでいる妖精の姿を、最近目にしなくなった。こんな時でもちきりのガイアの町では、行方不明の妖精を見つけて来ることでイベントが進む。またここは、世界でも最高ランクのアイテムを扱う町でもある。特に武器屋と防具屋は、購入できるものの中ではもっとも高価な品物が並ぶ。すばらしい品揃えだ。魔法屋も白魔法屋、黒魔法屋が共にふたつずつあり、ケアルガ、ブリザガ、ホーリーなど値ははるが、それに見合う効果を持った優れた魔法が買える。地道にギルを稼いで少しずつ買い揃えていこう。なお、飛空船を近くに着地させることができ、施設が整っているこのガイアの町は、北の大陸攻略の拠点として便利だ。特に南にある砂漠には、経験値の高い敵が出現しやすい。ここで経験値とギルをキッチリ稼ごう。

レベル7と8の魔法屋がある。値段が高いのでギルを稼いでおこう。特に白魔法はどれも重要。

[illegible]もオンラクの町[illegible]、開ける店はどれも大事なものばかり。

蜃気楼の塔と妖精

ヤ[illegible]クルム砂漠に現われる塔

ある青年が、町の南西の大きな砂漠にある、謎の塔のことを教えてくれる。砂漠の中央に建っているようなのだが、なぜか誰も入ることができない。まるで蜃気楼のようなこの塔を、町の人々はいつしか「ミラージュの塔」と呼ぶようになったのだ。

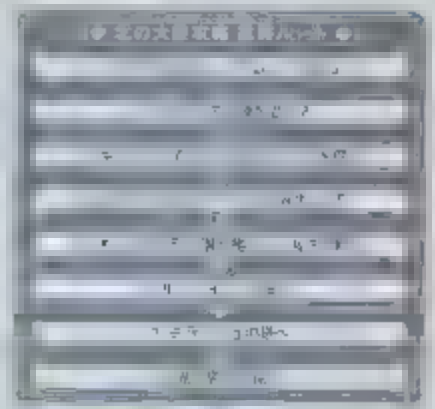
妖精の居場所は？

泉の妖精の居場所を握るのは、彼女をうっかりキャラバンに売ってしまった男だ。泉の底に清く「くうきのみず」を汲むことのできるこの妖精が閉じ込められた「ようせいのビン」を、キャラバンのアンダーヒルから買い戻して、泉に戻してあげよう。

自由度の高いストーリー

飛空船を手に入れると、冒険できる世界が一気に広がる。ところが物語後半の特徴として、あまりに自由度が上がってしまうぶん、逆に何をすればいいのかわからない、といった状況に陥ってしまいがちになる。特にオンラクの町やガイアの町では、北大陸に関する様々な話を聞くことができるが、情報は錯綜する。とにかくでも足をのばせるしで どのイベントから手をつけていいのか判断しにくい。そこでもっとも効率のよい攻略ルートを右に紹介した。また以降の攻略手順も、これに沿って進めている。

とはいえ自由な順序で冒険できることこそ、北の大陸攻略の楽しさでもある。レベルもかなり上がり、クラスチェンジも可能になるタイミングなので、各イベントの目的と条件さえきちんとおさえておけば、あとはあまりルートに縛られず好きな場所を訪れてかまわない。ただしクラスチェンジだけは、以降のキャラクターの成長に関わってくるので、優先的にこなすよう心がけよう。試練の城の探索を経て 物語後半の冒険に必要な経験値や魔法習得のためのギルも、相当に獲得できるハズ。ここまでこぎつけてしまえば、あとは自由にストーリーを楽しむことができる。この自由度こそが、本作の醍醐味とも言えるのだ。



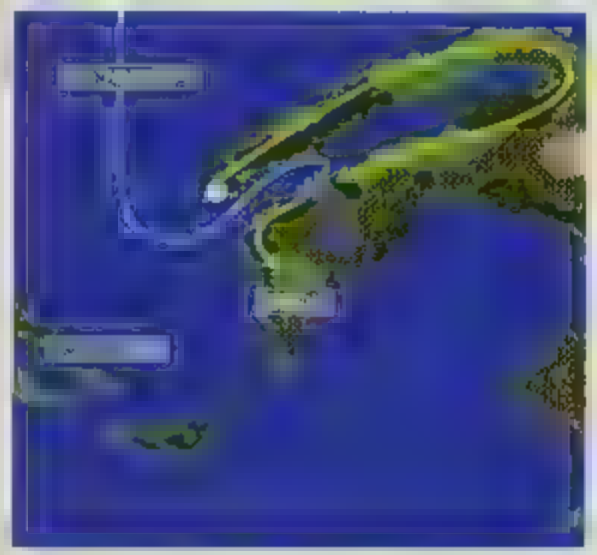
北大陸到着時に起こるイベントによって 物語は一気にクライマックスへ。

攻略手順通りで可能な例

トラゴンの洞窟　試練の城

トラゴンの洞窟

オンラクやガイアの町で聞いた情報を整理すると オンラクの町とガイアの町の間に、勇気と力を試す試練の城があるという。この城に向かう前に、トラゴンの洞窟にいるバハムートに会っておきたい。トラゴンの洞窟が点在するカルディア諸島へは飛空船で向かうことができるが、試練の城へ行く場合 飛空船だと着陸ポイントが近くにないため、えらく遠回りをすることになってしまう。ここは飛空船を使わずに 近くの河口に船で乗りつけ そこからカヌーに乗り換えて行くのがいいだろう。早いし 強い敵ともあまり会わず安全である。



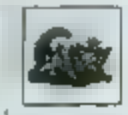
徒歩　カヌー　飛空船着陸ポイント

途中のエリアに出現するモンスター

- ウィルム(1～3匹)
- オチュー(1～3匹)
- マンティコア(1～3匹)
- ヒルギガース(1～3匹)
- ワイバーン(1～3匹)
- サンドウォーム(1匹)
- ヒドラ(1～2匹)、オチュー(0～2匹)
- ウェアタイガー(2～4匹)
- バシリスク(1～2匹)
- スフィンクス　～4匹
- ヒドラ(1～2匹)、オチュー(0～2匹)
- ウェアタイガー　3匹、サーベルタイガー(0～2匹)
- キティタイガー(0～2匹)
- ウェアタイガー(2～4匹)
- バシリスク(1～2匹)
- ウィルム(1～3匹)
- ムモラース　～2匹

注目すべきモンスター

ウェアタイガー
HP 160
特徴 連攻撃、再生
➡攻略 P.6



バシリスク
HP 86
特徴 石化にらみ
➡攻略 P.5

サンドウォーム
HP 200
特徴 即死効果の地震
➡攻略 P.52

Dungeon Guide ✦ ダンジョンガイド

・ワールドマップ:B-3

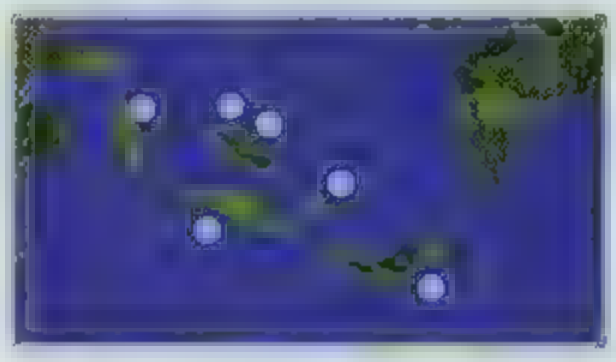
ドラゴンの洞窟

ドラゴンの王バハムートに会う

攻略アドバイス

洞窟の入口は全部で6ヵ所。洞窟の中には敵が一切現われないのですべての穴に入り、ドラゴンたちからの情報収集と、宝箱の回収をしよう。

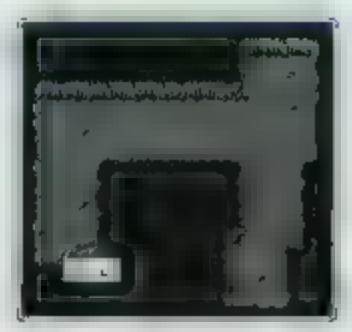
ドラゴンの王バハムートは、地下2階で冒険者を待っている。会うと、北東の試練の城で、勇気の証を取って来るよう言い渡される。



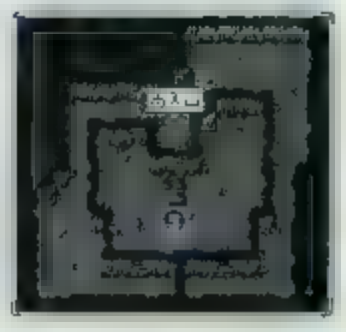
ドラゴンの洞窟

A

B



C



D

E

F

試練の城

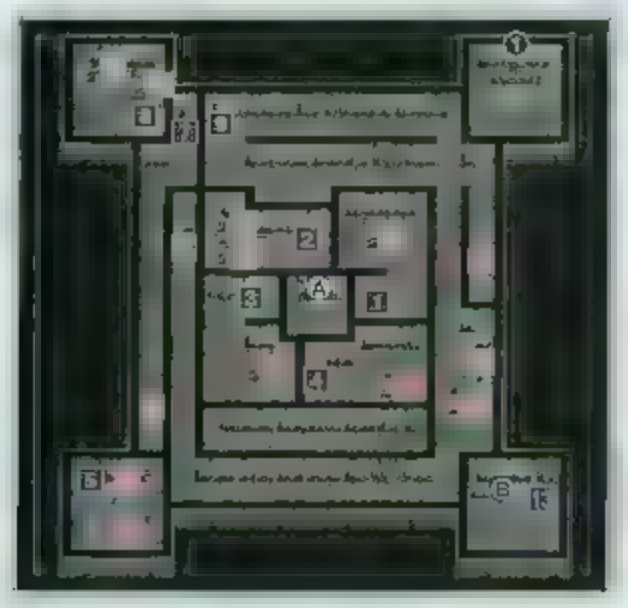
◆目的◆ 勇気の証を入手する

攻略アドバイス

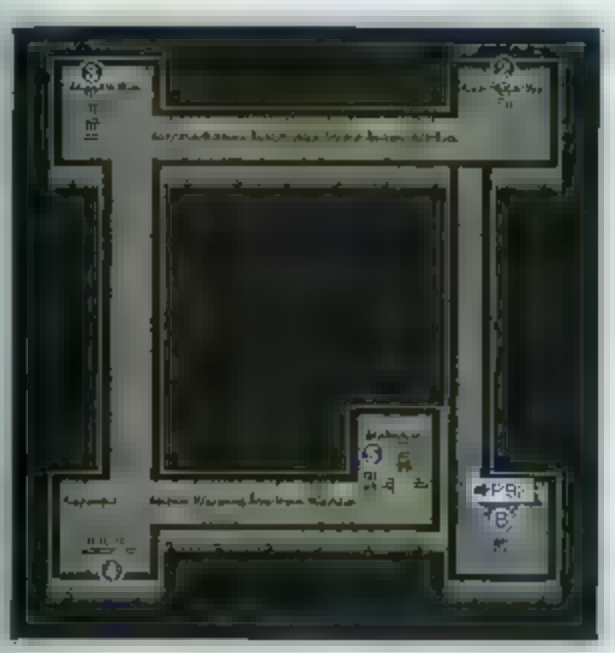
試練の城1階には、光の戦士たちにアドバイスをしてくれる老人がおり、話し終えると消えてしまう。左上にある部屋の玉座を調べて、次のフロアに進もう。

しかし、そもそもバハムートが言っていた「勇気の証」とは、一体何なのだろう？　噂では、何か奇妙なものに形を変えていることもあるという。この城にあるすべてのアイテムを取ってしまえば「勇気の証」が何なのかも自ずとわかるだろう。

○試練の城1F



○試練の城2F



○試練の城3F

出現モンスター

●ミノタウロゾンビ(1～3匹)
●ホーンドデビル(3～7匹)
●メデューサ(2～5匹)
●ラクシャーサ(3～6匹)
●マミー(3～7匹)／キングマミー(1匹)
●マインドフレイア(2～5匹)
●ドラゴンゾンビ(1～2匹)
●クレイゴーレム(1～3匹)

●ホーンドデビル(3～7匹)
●メデューサ(2～5匹)
●ラクシャーサ(3～6匹)
●マミー(3～7匹)／キングマミー(1匹)
●マインドフレイア(2～5匹)
●ドラゴンゾンビ(1～2匹)

●ナイトメア(1～3匹)
●ドラゴンゾンビ(1～2匹)

ミノタウロゾンビ
HP 224
特徴 高いHP
➡攻略 P.52

メデューサ
HP 68
特徴 石化にらみ
➡攻略 P.52

ラクシャーサ
HP 110
特徴 複数回攻撃 魔法
➡攻略 P.52

ナイトメア
HP 200
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P.52

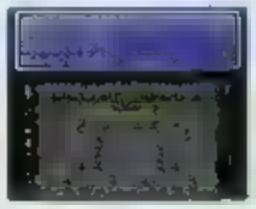
クレイゴーレム
HP 76
特徴 ヘイスト 闇
➡攻略 P.52

ドラゴンゾンビ
HP 268
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P.52

クラスチェンジ

「ねずみのしっぽ」を渡すと

試練の城で手に入る勇気の証は、どうやら玉座の間にあった「ねずみのしっぽ」のようである。これを持って再びドラゴンの洞窟へ行き、バハムートに話しかけてみよう。すると、光の戦士たちはめでたく称号を得ることができる。称号を受け取ると、各職業がそれぞれの上級職へとクラスチェンジする。クラスチェンジ後は、見た目が変わるのはもちろんのこと、装備できるアイテムや、使える魔法が増え、各キャラクターがよりパワーアップされるのだ。クラスチェンジ後の各職業の特徴については、8ページからのシステム解説で詳述してあるので、もう一度読み直してそれぞれの特徴を生かした戦いかたを目指そう。ちなみにこのクラスチェンジイベントを行なわなくてもゲームはクリアできる。もう一度プレイするときに、挑戦してみてもいいだろう。

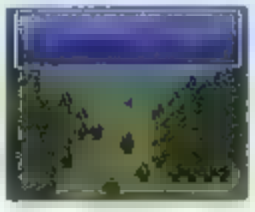


ムートから名誉ある称号を授ける。

クラスチェンジが完了すると、こらんの通り、見た目がガラッと変わ[illegible]する。

妖精を助けてあげよう

キャラバンで購入した「ようせいのビン」を使うと、中に入っていた妖精が飛び去って行く。これでガイアの町の泉に妖精が戻ってくるので、飛空船で町へ向かってみよう。すると妖精は、助けてくれたお礼にと「くうきのみず」を渡んできてくれる。



いよいよ海底神殿へ

ガイアの町で「くうきのみず」を手に入れると、オンラクの町にあるタルの潜水艦で、海底神殿に行くことができるようになる。フィールドに出ずに直接乗り込むことになるので、人魚たちを助けに行く前には宿屋で忘れずにセーブしておこう。

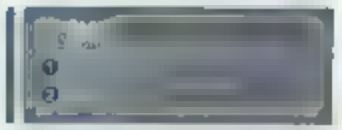
Dungeon Guide ダンジョンガイド

海底神殿

ワールドマップ:B-2

水のカオス クラーケンを倒す

海底神殿3F(A)



攻略アドバイス

海底神殿は水棲種の敵が多い。稲妻系魔法が大活躍するが、「ガントレット」の存在も忘れてはならない。このアイテムは戦闘中に使用するとサンダラを発することができるのだ。職業に関係なく何度でも使え、魔法の節約にもなる。また「いやしのつえ」でヒールを唱えれば、回復魔法や「ポーション」も節約可能。戦闘中やることのないキャラクターがいたら、「いやしのつえ」を使うよう心がけよう。

◎海底神殿3F（C）

◎海底神殿3F（B）

出現モンスター

- シートロル（1～2匹）／うみサソリ（1～3匹）
- シースネイク（2～4匹）
- ウォーターナーガ（1匹）／ウォーター（0～1匹）
- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（0～1匹）
- サハギンプリンス（1～2匹）／サハギンチーフ（8匹）
- サハギンプリンス（0～1匹）／ホワイトシャーク（1～2匹）
- シートロル（1～2匹）／シースネイク（0～2匹）／うみサソリ（0～2匹）

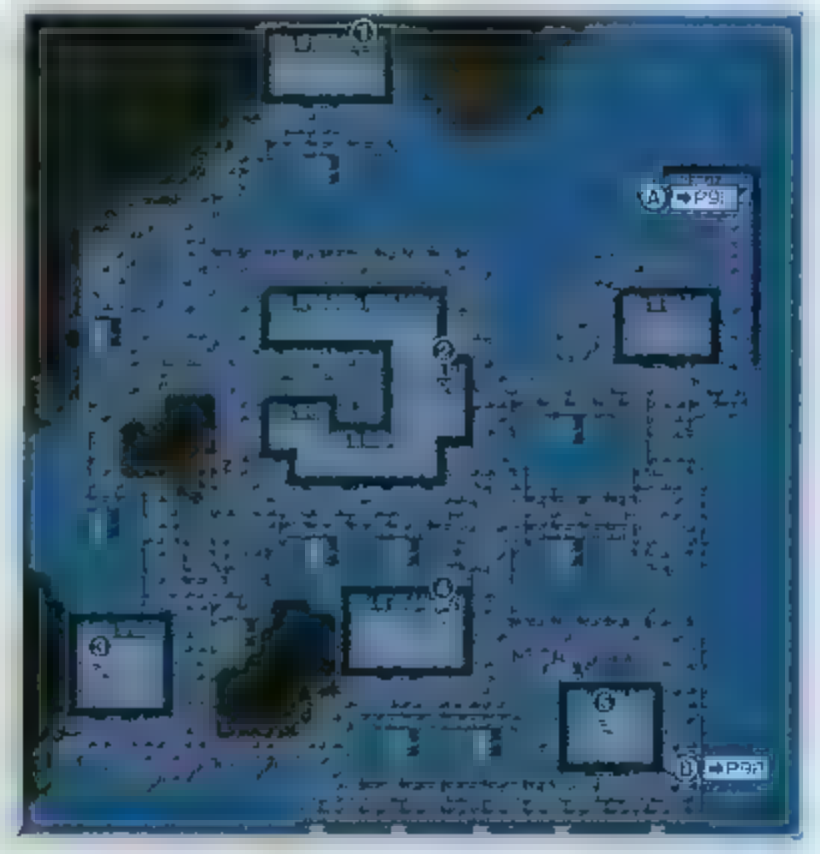
出現すべきモンスター

うみサソリ
HP 48
特徴 [illegible]
➡攻略 P.53

ゴースト
HP 80
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P.53

ウォーター
HP 300
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P.53

ウォーターナーガ
HP 356
特徴 [illegible]攻撃 魔法
➡攻略 P.54



◎海底神殿4F（A）

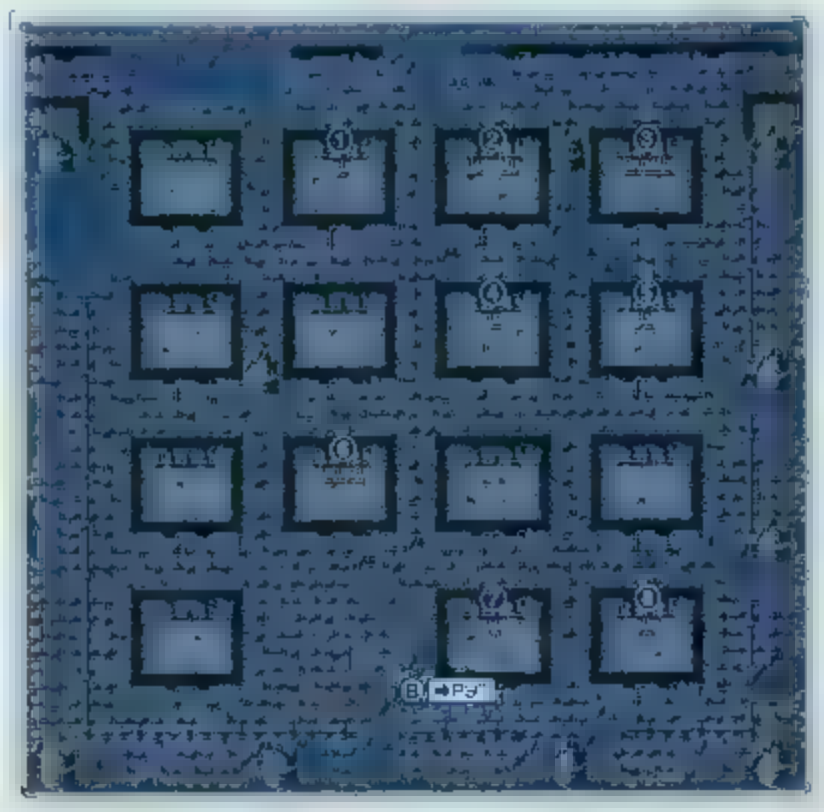
◎海底神殿4F（B）

出現モンスター

- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（1匹）
- シースネイク（2～4匹）
- サハギンプリンス（1～2匹）／サハギンチーフ（8匹）
- ゴースト（2～5匹）
- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（0～1匹）
- ホワイトシャーク（1匹）／ディープアイ（0～1匹）
- ウォーター（1～3匹）
- シートロル（1～2匹）／シースネイク（0～2匹）／うみサソリ（0～2匹）

出現すべきモンスター

ディープアイ
HP 304
特徴 マヒにちみ
➡攻略 P.53

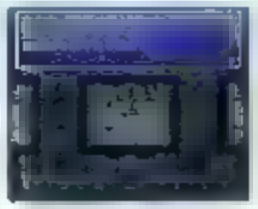


○海底神殿5F

○[illegible]2F A

入手情報 水のカオスにおびえる人魚たち

クラーケンは最下層に



地下5階は人魚の住み家。モンスターの出現しないフロアなので、安心して人魚たちの話を聞こう。彼女たちを脅かすクラーケンは、最下層にいるらしいぞ。また、このフロアには宝箱もあるので、取りこぼさないように、すみずみまで調べよう。

ミラージュの塔の謎

ある人魚によると、誰も入れないはずのミラージュの塔に、人が入っていくのを見たという。そのときにチャイムの音が聞こえたというのだが……。彼女が耳にした音色が、ミラージュの塔に入るカギになっているのだろうか？

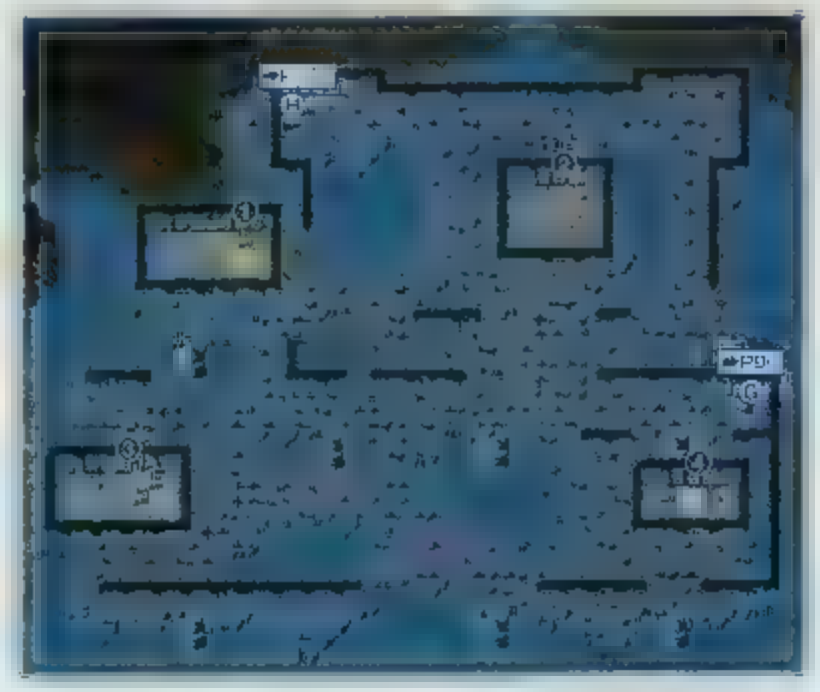
攻略アドバイス

この2階(A)は宝箱もなく、単に通過するだけのフロアとなっている。部屋のように見える四角いスペースも実は入ることができないので、ムダな回り道はせず、次のフロアへと足を進めよう。

出現モンスター

- シートロル(1匹)／シースネイク(0～3匹)
- うみサソリ(5匹)／シースネイク(0～3匹)
- サハギンスレンス(1～2匹)／サハギンチーフ(8匹)
- ゴースト(2～5匹)
- シートロル(1～2匹)／うみサソリ(4匹)
- ホワイトシャーク(1匹)／ディープアイ(0～1匹)
- うみサソリ(3～7匹)
- シースネイク(3～6匹)

○海底神殿2F B



出現モンスター

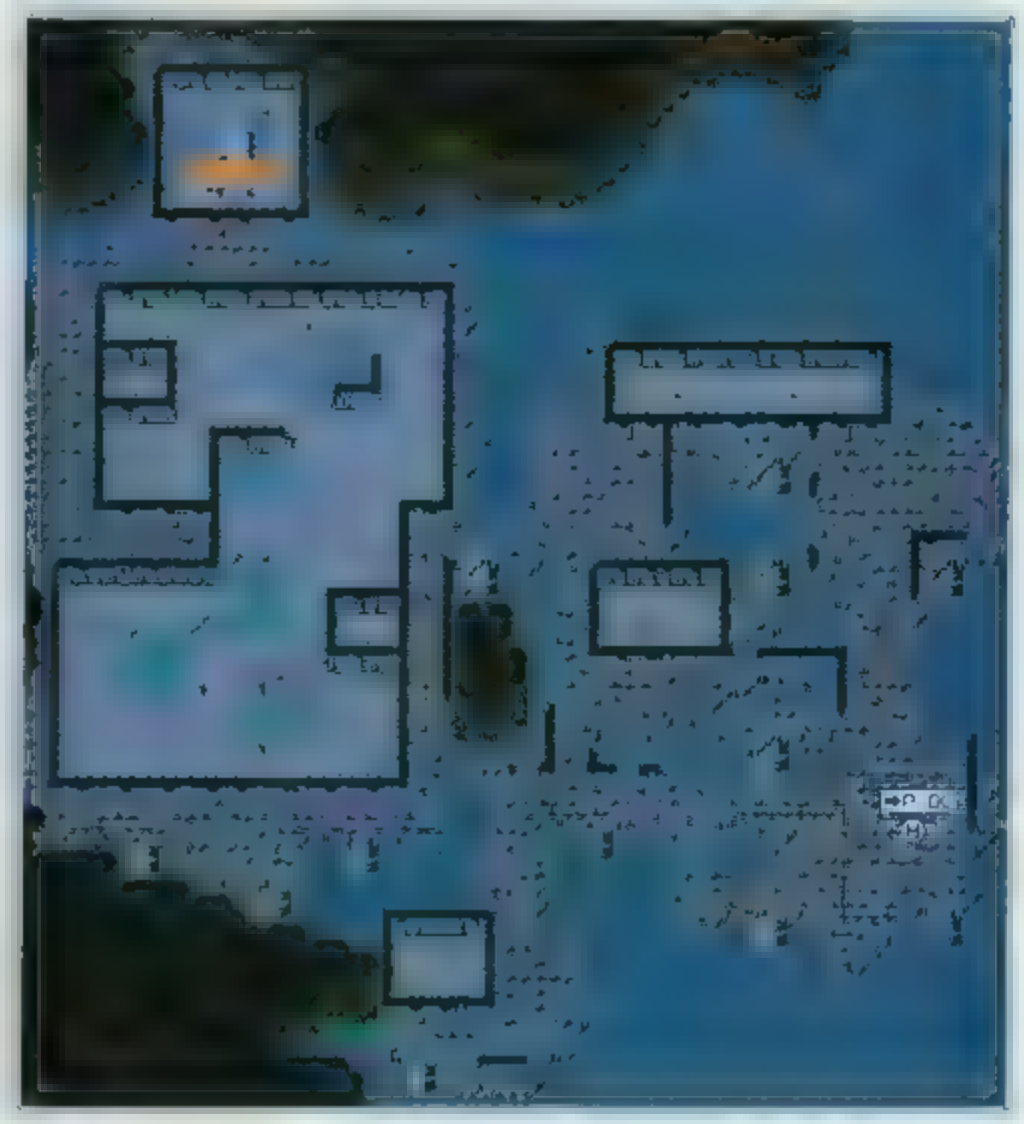
■ホワイトシャーク(1～2匹)／サハギンプリンス(0～1匹)
■キングマミー(1～5匹)／マミー(0～8匹)／コカトリス(0～8匹)
ピロリスク(0～8匹)
ウォーター(1～3匹)
■シートロル(2匹)／うみサソリ(1～8匹)／シースネイク(2～5匹)

●うみサソリ(1～5匹)／シースネイク(0～3匹)
●シートロル(1匹)／シースネイク(0～3匹)
●ホワイトシャーク(1匹)／ディープアイ(0～1匹)
●シートロル(1～2匹)／うみサソリ(1～4匹)
●ウォーター(1～3匹)
●うみサソリ(3～7匹)
●シースネイク(3～5匹)

攻略アドバイス

ここまで来るとパーティーもかなり消耗しているはず。魔法の使用回数が極端に減ったり、アイテムが底を尽きそうであれば、一度町に戻って宿屋でセーブし、MPを回復させてから再挑戦しよう。こういう長いダンジョンでは、一度目の潜入で「ロゼッタいし」を含む全アイテム入手を目標にし、二度目の潜入で一気にボスまで突っ走る、といった戦術を採るのがセオリーだ。欲張ってすべてを一度にやろうとすると、海底神殿だけに、せっかく入手した膨大なアイテムの数々が「水の泡」なんてことになりかねない。

○海底神殿1F



古代人の言葉を覚えよう

不思議な力を持つ石

以前オンラクの町にいたウネの弟が、「ロゼッタいし」があればルフェイン語が話せるようになると言っていた。海底神殿で入手した「ロゼッタいし」を見せると、その石を兄のウネに渡せとのこと。久しぶりにメルモンドの町に行ってみよう。

ついにルフェイン語を習得

メルモンドの町のウネに「ロゼッタいし」を渡すと、ウネはその謎を解き、ルフェイン語を習得する。そして、光の戦士たちもしゃべれるようにしてくれるのだ。これでルフェイン人の町に行って、彼らと会話することができるようになる。

抵抗属性を持つ防具

防具の中には一定の属性攻撃を軽減できるすぐれものがあり、右に挙げた12個の防具がそれにあたる。属性攻撃には、HPを減らす「ダメージ型」と毒やマヒなどのステータス異常に陥らせる「効果型」がある。ダメージ型の属性、例えば炎、冷気、雷電などを防御する防具は、そのダメージを4分の1くらいにまで軽減できる。また、効果型の属性である石化、時空、死を防御する防具は、それらの効果をほぼ確実に無効にすることが可能となる。右の表を見るとわかる通り、毒やマヒなどに抵抗のある防具は「リボン」だけであり、これを装備すれば、戦闘がかなり安全になる。手に入れることのできるリボンの総数は3なので、必ず3つとも入手しておきたい。

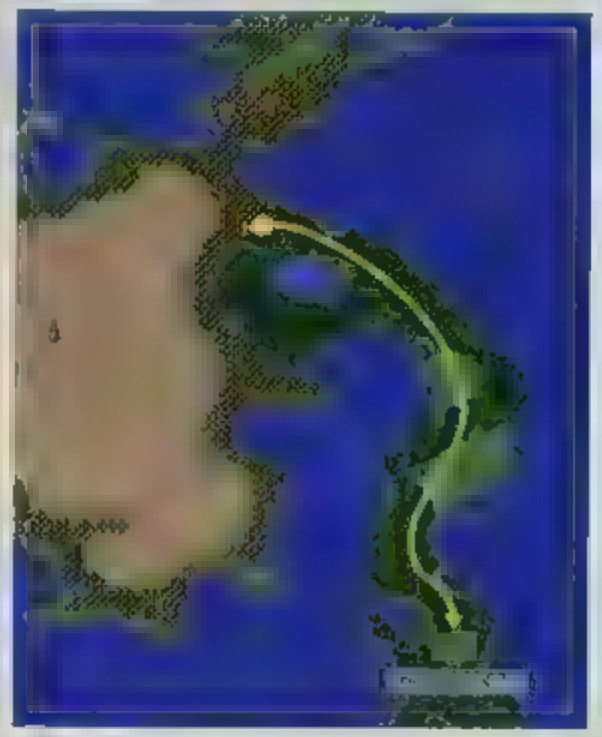
なお、魔法やモンスターの特殊攻撃には、物理攻撃と同じようにクリティカルヒット(倍ダメージ)が出る可能性があり、これらの防具を装備していても、ダメージを受けたり、効果を防げないこともある。防具のダメージ軽減効果に頼りすぎないように。

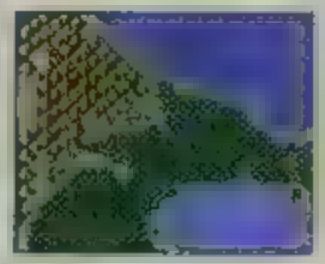
次の目的地までの道のり

ルフェイン人の町

「風の翼」と呼ばれる町へ

ルフェイン語が話せるようになったら、ルフェイン人の町を目指そう。ルフェイン人の町は深い森に囲まれているため、かなり遠くに飛空船を停め、歩いて行くことになる。そのとき、砂漠近くの森を歩くと、レアモンスターのチラノザウルスが現われる可能性がある。経験値は高いが、かなり強いので注意すること。





途中のエリアに出現するモンスター

●ミノタウロゾンビ(1～4匹)／トロル(0～2匹)
●ヒルギガース(1～4匹)
●ウィンターウルフ(4～7匹)
●アロザウルス(1匹)
●ワイバーン(1～4匹)

●デザートレッテ(1～2匹)
●アロザウルス(1匹)／ワイバーン(0～1匹)
●パレッテ(1～4匹)
●サンドワーム(1～2匹)
※まれにチラノザウルスが出現。

注意すべきモンスター

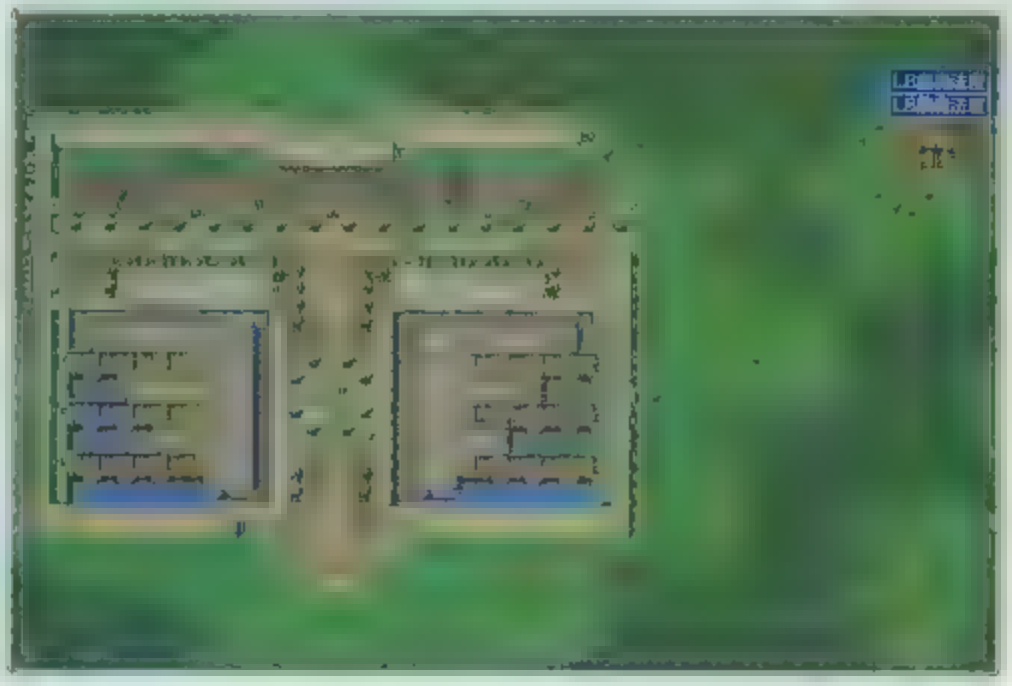
アロザウルス
HP 480
特徴 高い攻撃力
◆攻略 P 5

チラノザウルス
HP 600
特徴 攻撃力最高
◆攻略 P 54

ルフェイン人の町

「チャイム」獲得イベント

◎ルフェイン人の町



LB白魔法屋	LB黒魔法屋
アレイズ　60000(40000)ギル	フェア　60000(40000)ギル

蜃気楼の封印が解かれる

失われた高度文明の民が住む町

オンラクの町に訪れたときに、町の人から聞いた「北に存在していた高度文明」とは、この町のかつての姿を指した言葉だった。光の戦士たちが眠りから覚ました飛空船を作ったのも、彼らの先祖である。現在ルフェイン人たちの力は、風のカオス ティアマットによってさえぎられてしまっているようだ。

ルフェイン人からいろいろな情報を聞き出すと同時に、この町で入手しておかなければならない重要なアイテムは、ミラージュの塔へ入るためのカギ、「チャイム」だ。いつだったか海底神殿で、人魚が話していた「きれいな音」の正体のことだろう。「チャイム」は付近にいるルフェイン人のうちの誰かが持っているので、ひとりずつ話しかけて探してみよう。

ルフェイン人から「チャイム」をもらう。これでミラージュの塔に入れるようになるのだ。

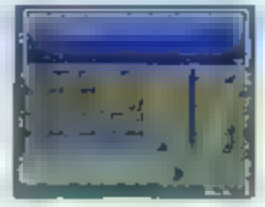
浮遊城とロボット

浮遊城は天高く浮かぶ

ルフェイン人の話では、風のカオス ティアマットは、空高く浮かぶ城に潜んでいるという。そして、砂漠にあるミラージュの塔は、浮遊城への入口となっているというのだ。「チャイム」を受け取ったら、浮遊城を目指すべく、ミラージュの塔へと向かおう。

「祖先はロボットを作った」

ルフェイン人の祖先は、はるか昔、その高度な機械文明の力によって、城を守るロボットを作っていたらしい。オンラクの町のコペ少年が目撃した、北の海に落ちたというロボットも、この古代文明の遺産なのだろうか。いずれ確かめる必要があるだろう。



Dungeon Guide ✦ ダンジョンガイド

ミラージュの塔

塔の中を通り抜け、浮遊城を目指す

攻略アドバイス

この塔の中では、「イージスのたて」と「ドラゴンメイル」という、貴重なアイテムを入手することができる。これらはそれぞれ抵抗属性を持っており、ふたつを同時に装備すれば、炎、冷気、稲妻、石化の4つの属性の攻撃を軽減することができる。ナイトの最強装備と言ってもいいくらいの防具で、当然、町で買うことはできない。パーティーにナイトがいる場合は、必ず入手しておこう。

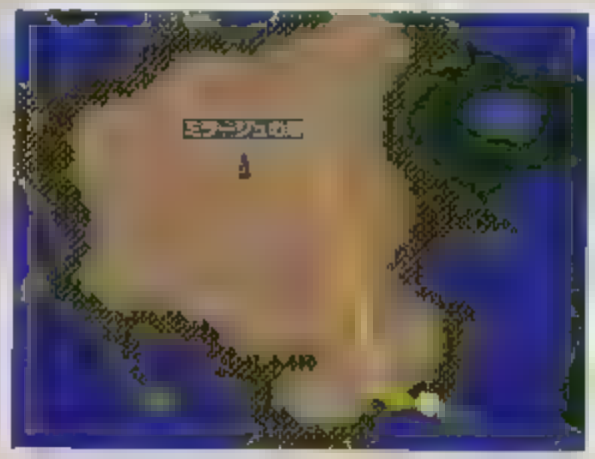
Route Guide ✦ ルートガイド

次の目的地までの道のり

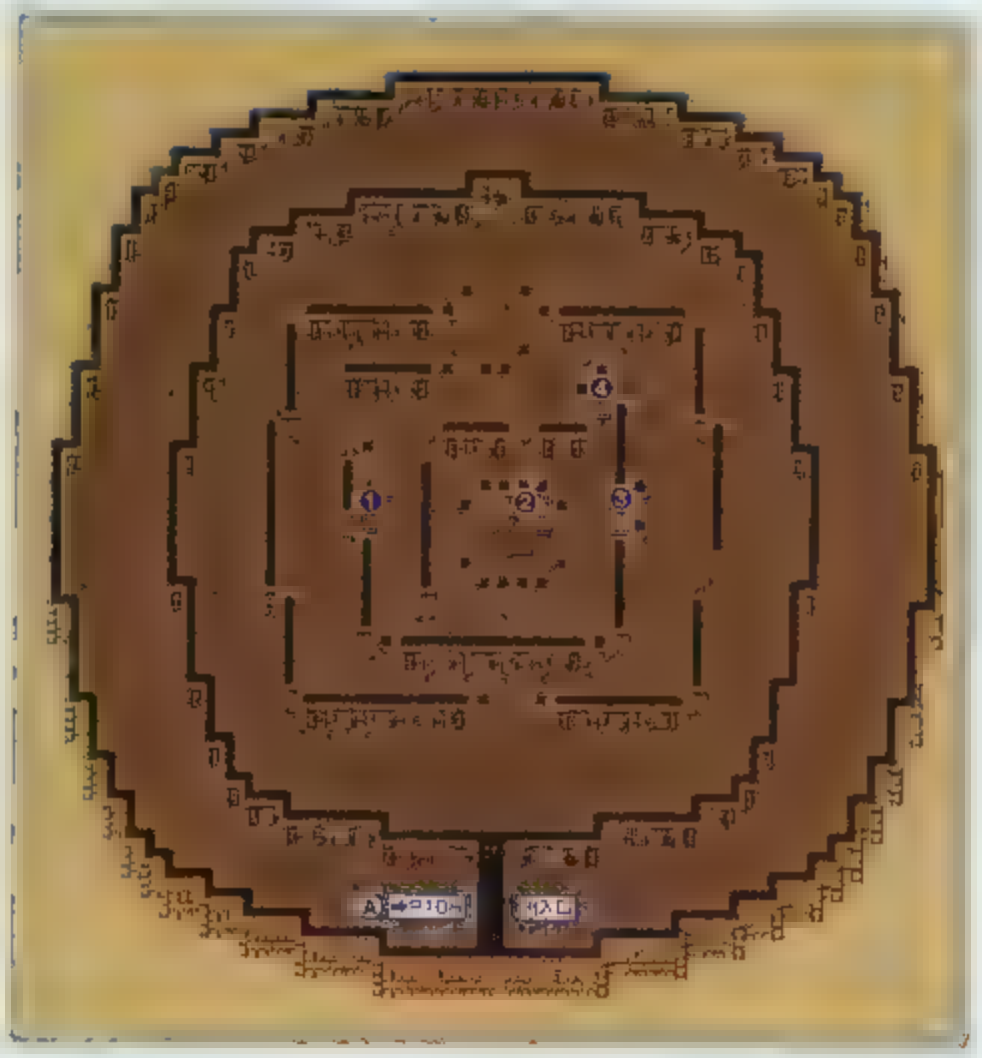
ミラージュの塔

砂漠の中央に立つ塔

ルフェイン人から「チャイム」をもらっていれば、ミラージュの塔に入ることができる。砂漠に飛空船を停めることはできないので、いったん南東の草原に降ろして、徒歩で塔に向かうことになる。この砂漠に出現するモンスターは、103ページに掲載した北の湖周辺と同じ。経験値の高いアロサウルスらが出現するので、経験値稼ぎに過したエリアだ。飛空船を停めやすいガイアの町が近くにあり、回復やセーブがしやすいのも利点。塔に入る前に少しレベルアップさせておくといい。



徒歩　飛空船着地ポイント



ミラージュの塔1F

出現モンスター

ミラージュの塔1F

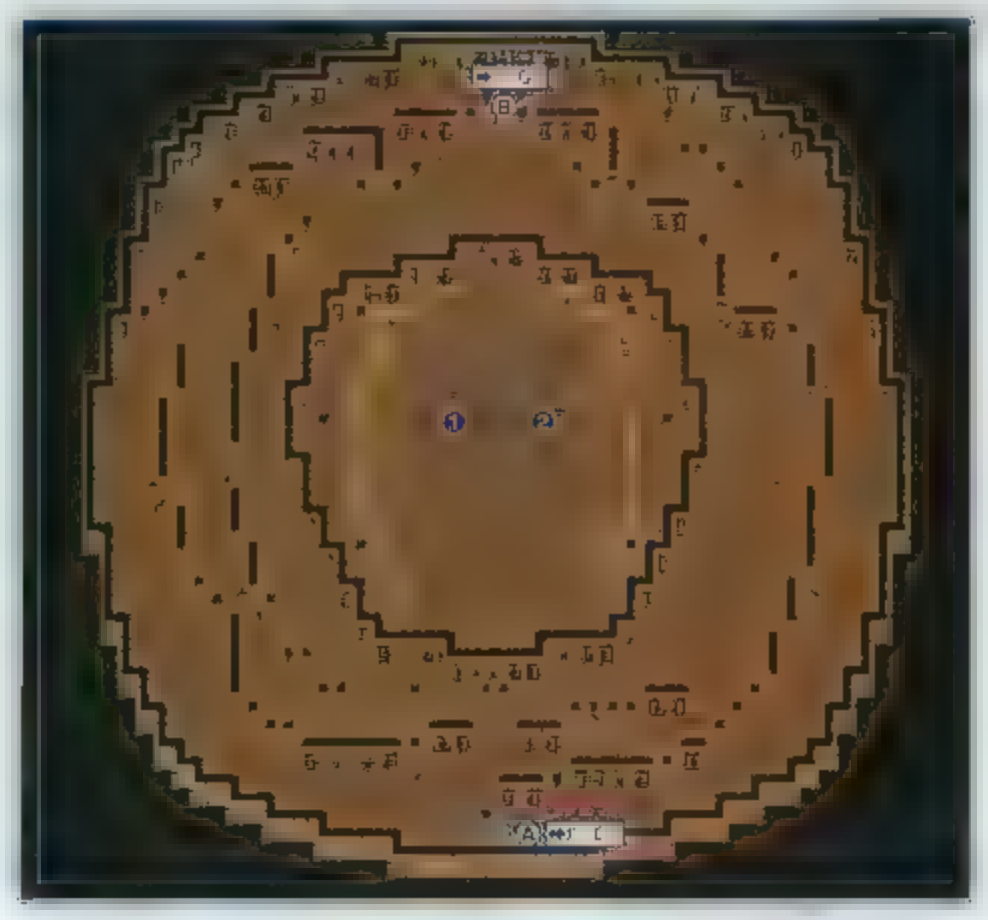
- ナイトメア　～2匹　ブラックナイト（1～2匹）
- バンパイア（2～5匹）
- キメラ　～3匹）
- ガーディアン（2～5匹）
- メデューサ（3～8匹）／サーベルタイガー（1～2匹）
- ウェアタイガー（4～7匹）
- ウェアタイガー（3～6匹）／サーベルタイガー（1～2匹）

すべてモンスター

ナイトメア
HP 200
特徴 はなしき（明星）
➡攻略 P.52

キメラ
HP 300
特徴 炎を吐く
➡攻略 P.54

ガーディアン
HP 200
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P.54



○ミラージュの塔2F

出現モンスター

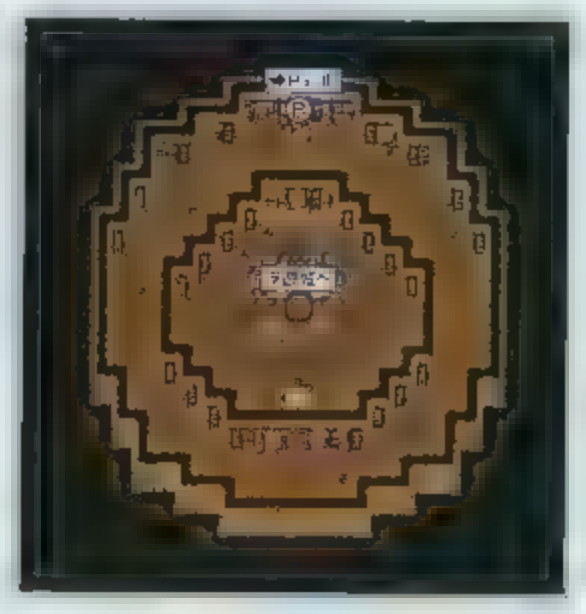
●キメラ(1~3匹)
●ヘルハウンド(3~4匹)
●ガーディアン(2~5匹)
●バンパイア 2~5匹
●キングマミー(1~5匹)　マミー(0~8匹)　コカトリス(0~8匹)
ピロリスク 0~8匹
●ウェアタイガー(4~7匹)
●ウェアタイガー(3~6匹)　サーベルタイガー(1~2匹)
●ブルードラゴン(1匹)

ブルードラゴン
HP 454
特徴 風活所傷 極量
➡攻略 P.54

主人の帰りを待つロボット

「ナカマ　ガ　ボウソウ・　」

浮遊城につながっているというミラージュの塔だが、上がってみると3階で行き止まり。2階にいるロボットに話を聞いてみると、「ワープキューブ」を持った仲間が暴走し、西に飛び去ったという。コベ少年が目撃した事件に違いない。一度塔を出て北の海に向かってみよう。浮遊城への手がかりがつかめるかもしれない。



○ミラージュの塔3F

出現モンスター

●ヘルハウンド(3~4匹)
●バンパイア(2~5匹)
●ウェアタイガー 4~7匹
●キングマミー(1~5匹)　マミー(0~8匹)　コカトリス(0~8匹)
ピロリスク(0~8匹)
●メデューサ(3~6匹)／サーベルタイガー(1~2匹)
●ワイバーン(1~3匹)／ウィルム(0~5匹)
●ブルードラゴン(1匹)

●ブルードラゴン(1匹)

滝の裏の洞窟

攻略アドバイス

迷宮は1フロアしかないし、やることも少ない。脇目もふらずに宝物庫に向かい、サッサとロボットから「ワープキューブ」をいただいてしまおう。宝箱にも「リボン」や「ディフェンダー」などの貴重なアイテムが入っているのでそちらも忘れずに。宝物庫入口にいる限定モンスターのコカトリスの石化攻撃が、少しだけ厄介だが、もはやここまで来たパーティーの敵ではないはずだ。

滝の裏の洞窟

出現モンスター

▼滝の裏の洞窟

- ●ナイトメア(1～3匹)
- ●グレイ・ローム(1～3匹)
- ●キングマミー(1～2匹)／マミー(1～6匹)
- ●ピロリスク(4～8匹)
- ●グリーンドラゴン(1匹)

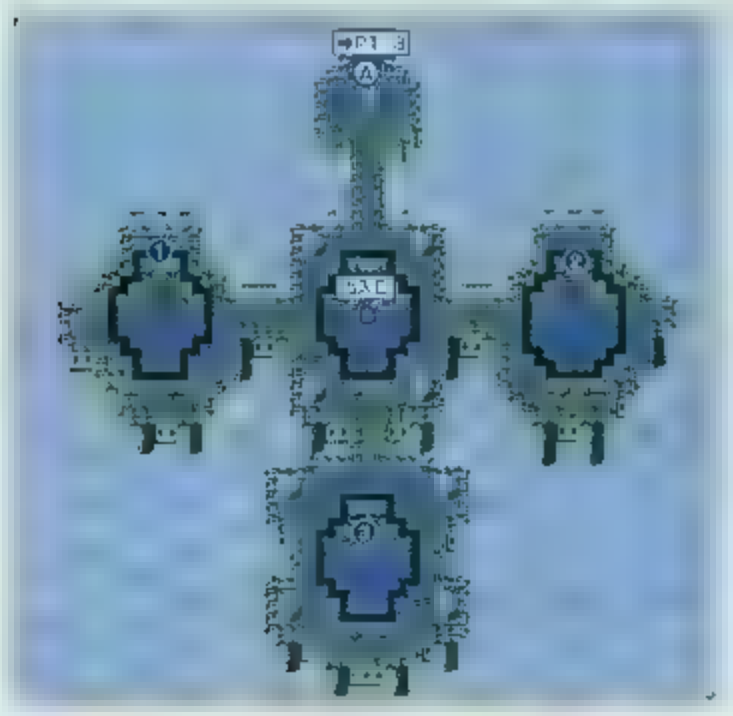
▼限定モンスター

- ●キングマミー(1～8匹)、マミー(0～8匹)／コカトリス(0～8匹)、ピロリスク(0～8匹)

注意すべきモンスター

グリーンドラゴン
HP 352
特徴 強烈な毒ガス
→攻略 P.55

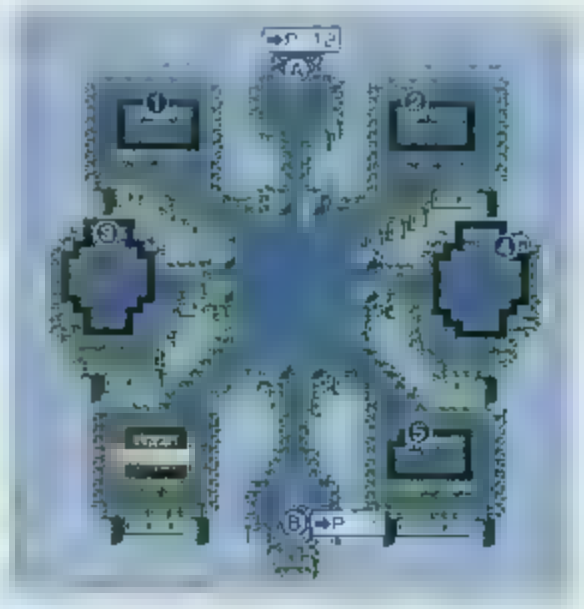
浮遊城



◎浮遊城1F

攻略アドバイス

「ワープキューブ」を持っていれば、ミラージュの塔の3階から浮遊城にワープできる。この城の最深部では、最後のカオス戦が控えているので、一気に攻略しようとせず、めぼしいアイテムをあらかじめ回収しておいたほうがいい。そのあと一度地上に戻ってセーブする際に、入手した「アダマンタイト」を持って、ドワーフの洞窟に足を運んでおこう。かつての約束どおり、幻の剣「エクスカリバー」を創ってもらえる。この剣はナイト専用の、すべての敵に有効な最強クラスの剣。ティアマットとの戦いが格段に有利になるはずだ。



◎浮遊城2F

出現モンスター

●ブラックナイト(2~5匹)
●スピリットナーガ(1匹)/エアエレメンタル(0~1匹)
●イビルアイ(1匹)
●デスナイト(1匹)/ナイトメア(1~2匹)
●マンティコア(3~4匹)
●アースメデューサ(1~4匹)
●ブラックプリン(3~6匹)

●スピリットナーガ(1匹)/エアエレメンタル(0~1匹)
●イビルアイ(1匹)
●マンティコア(3~4匹)
●キメラ(1匹)
●デスナイト(1匹)/ナイトメア(1~2匹)
●アースメデューサ(1~4匹)
●ストーンゴーレム(2~4匹)
●ブラックプリン(3~6匹)

エアエレメンタル
HP 358
特徴 [illegible]
➡攻略 P.55

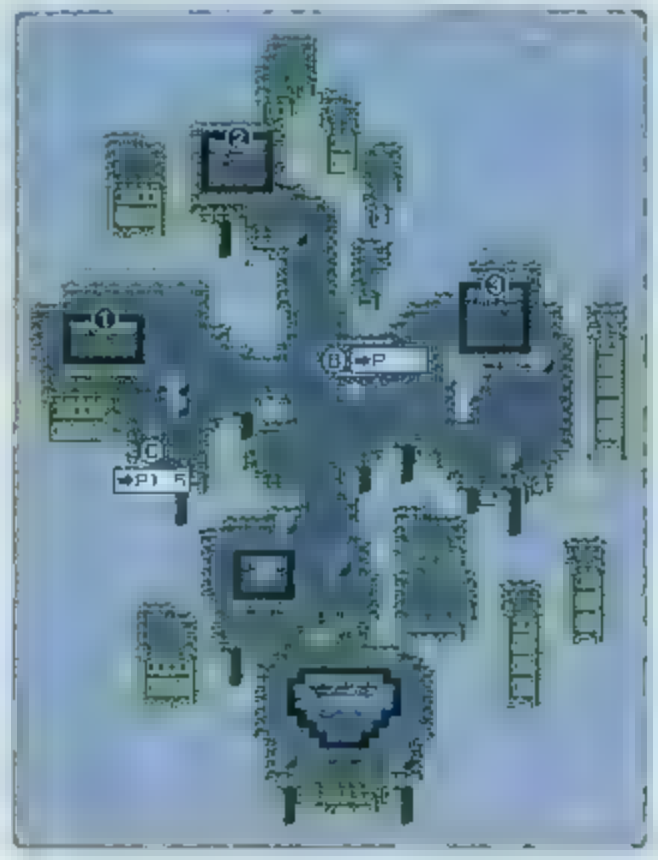
アースメデューサ
HP 96
特徴 マビ石化
➡攻略 P.55

スピリットナーガ
HP 420
特徴 ブリンク サイレス
➡攻略 P.55

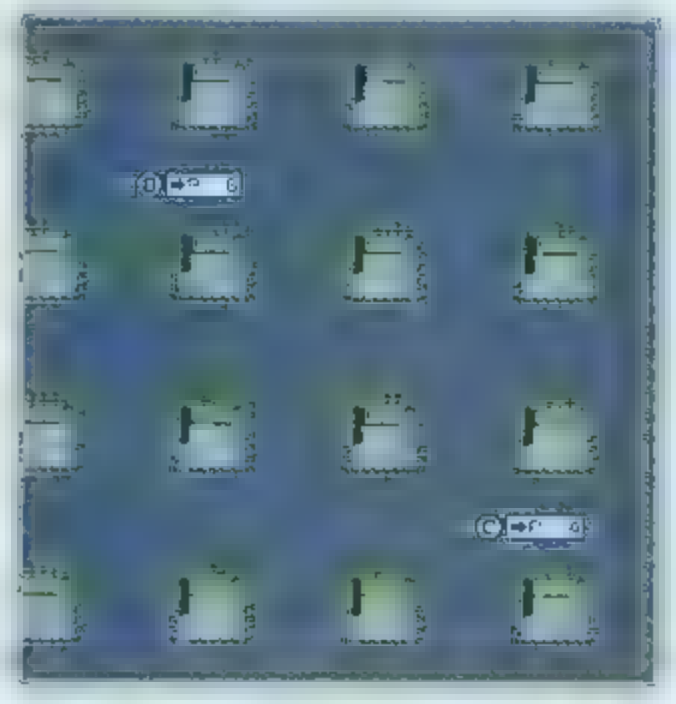
デスナイト
HP 90
特徴 フレアー キル
➡攻略 P.55

「アダマンタイト」

○浮遊城3F



○浮遊城4F



出現モンスター

▼[illegible]

- ●ガーディアン(0~1匹)/ソルジャー(1匹)
- ●ラクシャーサ(3~7匹)/メデューサ(0~5匹)
- ●キメラ(1匹)
- ●マンティコア(3~4匹)
- ●ファイアヒドラ(4匹)
- ●ストーンゴーレム(2~4匹)
- ●バンパイアロード(1~3匹)
- ●ダークファイター(1~2匹)

▼[illegible]

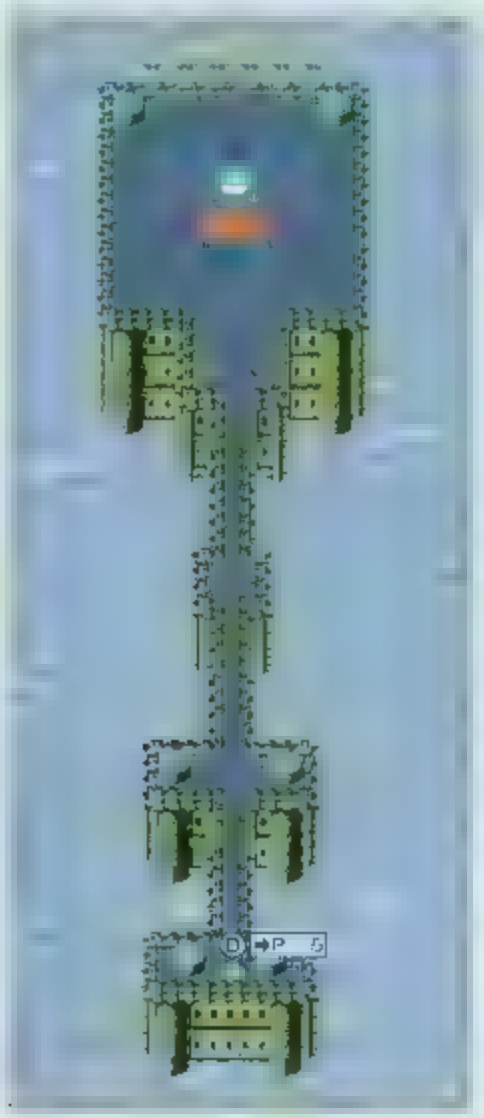
- ●ラクシャーサ(3~7匹)/メデューサ(0~5匹)
- ●ガーディアン(0~1匹)/ソルジャー(1匹)
- ●ネオチュー(1~2匹)
- ●エアエレメンタル(2~4匹)
- ●マインドフレイア(1~6匹)/クレイゴーレム(1~2匹)
- ●バンパイアロード(1~3匹)
- ●スピリットナーガ(0~1匹)/エアエレメンタル(1~3匹)
- ●ダークファイター(1~2匹)

注意すべきモンスター

ソルジャー
HP 400
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P.45

バンパイアロード
HP 300
特徴 魔法と物理攻撃
➡攻略 P.55

ダークファイター
HP 200
特徴 ケアル 回復魔法
➡攻略 P.58



○浮遊城5F

出現モンスター

●ネオチュ（1～2匹）
●エアエレメンタル（2～4匹）
●マインドフレイア（1～6匹）　クレイゴーレム（1～2匹）
●ファイアヒドラ（4匹）
●スピットナー（ガ0～1匹）　エアエレメンタル（～3匹）
●ブラックプリン（3～6匹）
●ダークファイター（～2匹）
●デスマシーン（1匹）

注目モンスター

デスマシーン
HP　2000
特殊攻撃　男女　00HP
➡攻略 P156

EVENT GUIDE　伝説の聖剣「エクスカリバー」

「アダマンタイト」を持ってドワーフの洞窟へ

浮遊城にあった「アダマンタイト」なる物質を、ドワーフの鍛冶屋のスミスに渡すと、あっという間にすごい剣を作ってくれる。これぞ聖剣「エクスカリバー」。この時点で最強の斬れ味を誇る、ナイト専用のスーパーウェポンである。

未来情報　過去に送られているカオスの力

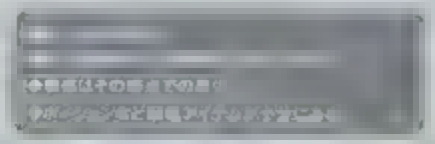
真の敵は2000年の過去に

4匹のカオスを倒したら、クレセントレイクの町にいる12人の賢者に話を聞こう。光の戦士たちが倒さねばならない、真の敵の居場所を教えてくれる。その場所とは……!?　そう、浮遊城から見た、4つの祭壇の力が交わるあの神殿だ！　そこに4匹のカオスを操り、この世界を滅ぼそうとした真の敵がいる！

カオスをかくせず　[illegible]
存在が知らされる。いよいよ[illegible]
[illegible]

ラストダンジョン突入前に

これから先に控えているのは、長い長いラストダンジョン。最終決戦に向けて右の4つの条件が満たせるよう、きちんと準備したい。特にMPの制限が厳しい「ノーマルモード」の場合、レベルを上げて、魔法の使用回数をどこまで増やせるかが、勝敗を分けるカギとなってくる、と言っても過言ではない。また「いやしのつえ」など、貴重な魔法の代替手段となり得る魔法の使えるアイテムを、意識的に利用していくため、これらの装備品の回収し忘れがないか、今一度確かめておきたい。



[illegible]

Dungeon Guide ◆ ダンジョン

過去のカオス神殿

ワールドマップ：D-5

◆目的◆ 悪の元凶を倒す

5人の天空人から情報を入手

[illegible]いる5匹のコウモリは、実は天空人の戦士のなれの果て。カオスの呪いによってこんな姿にされてしまっていた。だが、光の戦士たちが4つのクリスタルの輝きを取り戻した今、彼らは話ができるまでに復活している。冒険当初、話しかけても「キィキィ」としか言わなかった彼らだが、今度は貴重な情報を話してくれるぞ。

[illegible]

[illegible]

攻略のめやす

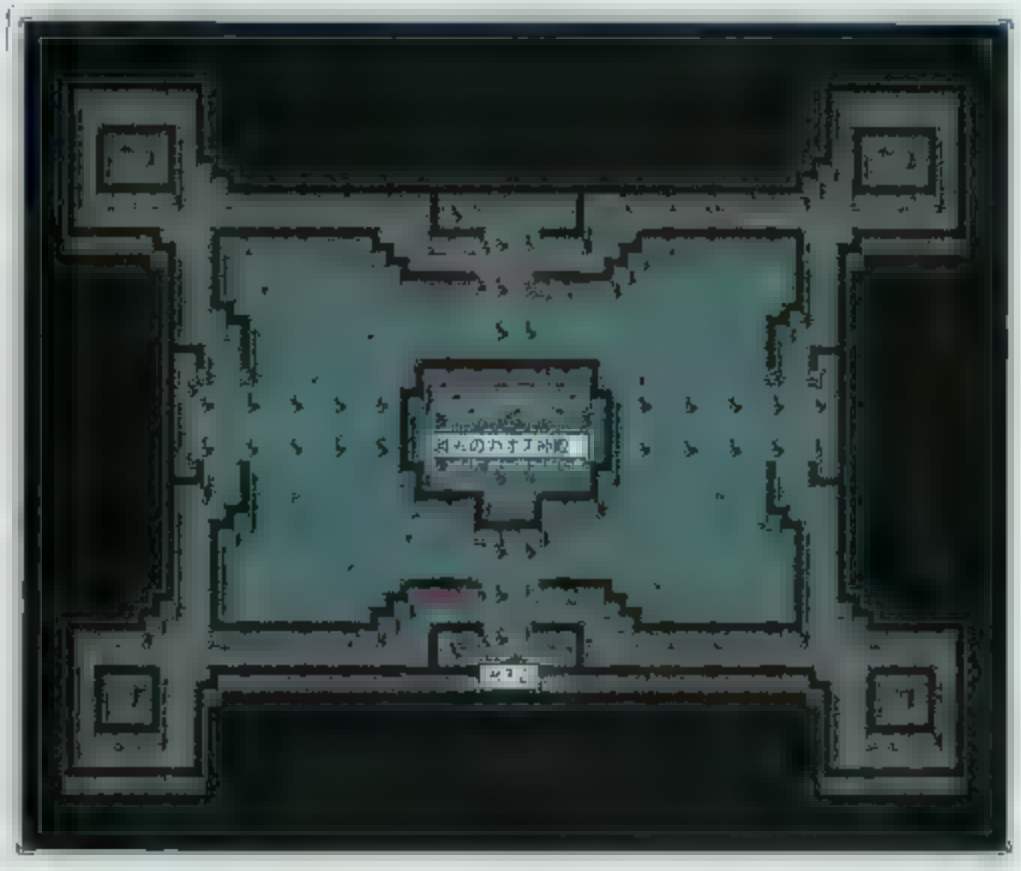
途中で何度も大きな戦いが待つラストダンジョンは、よほどレベルが高くない限り、一気にクリアするのは難しい。貴重なアイテムの回収とレベル上げも兼ねて、何度かに分けて攻略したい。あっという間に魔法が尽きたり、ポーションがなくなるようであれば、まだまだレベル不足の証拠だ。またいよいよ最深部を目指すというときは、「まどうしのつえ」のコンフュ、「レイズサーベル」のクラウダ、「いやしのつえ」のヒールなど、アイテムに秘められた魔法を利用して、極力MPの節約に努めたい。ただし注意したいのは、これらの武具は装備していると、それ以外のキャラクターが使用することができないという点。頻繁に使うものは装備せず、アイテムとして確保しておこう。

ダテレポの重要性

いったん過去のカオス神殿に進むと、セーブ可能な場所に歩いて戻ることができない。ダテレポやテレポなどの脱出魔法がない場合、パーティーが瀕死の状態になっても、ゲームをクリアする以外に選択肢がなくなってしまうのだ。神殿内部の宝箱をすべて入手したら、セーブのために一度引き返しておきたい。どんな状況になっても、ダテレポのあるレベル6白魔法のMPは、1ポイントは必ず残しておくこと。

ダテレポが1回でも使用できれば、神殿の外に歩いてきる

◎カオス神殿1F



[illegible] 2000年前へタイムトリップ

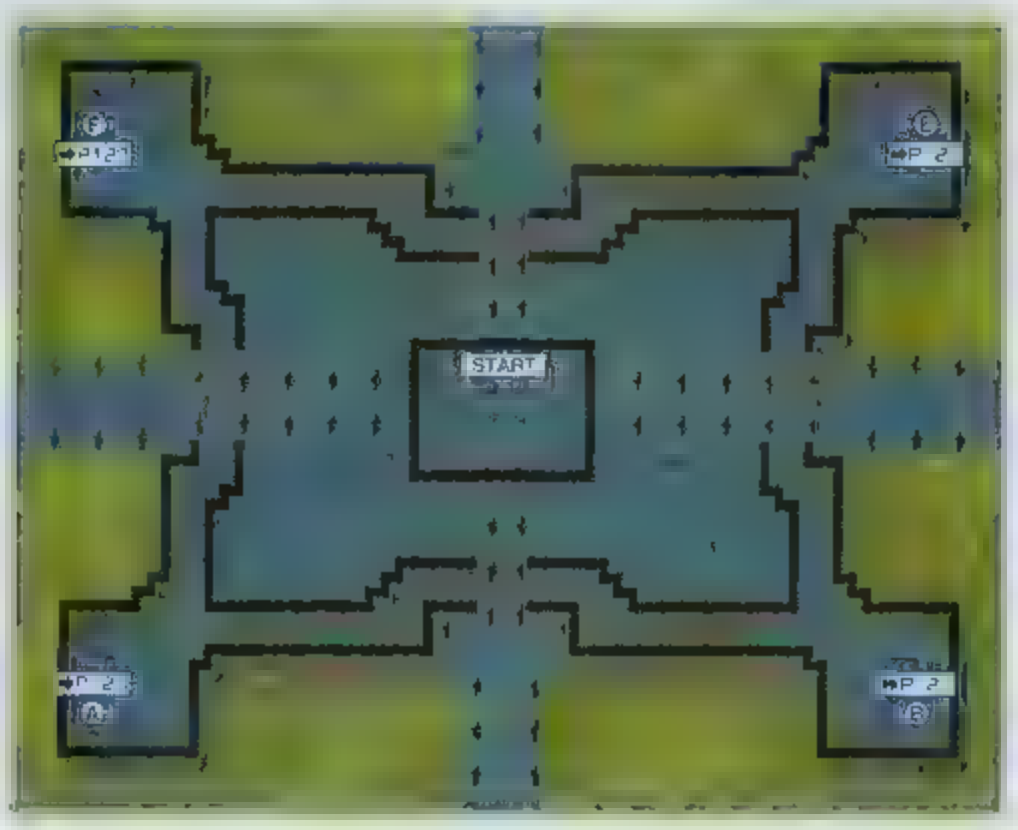
黒水晶は「時の扉」

光の戦士が持っている4つのクリスタルの輝きを、部屋の中央にある黒水晶に照らすと、2000年前のカオス神殿への「時の扉」が開かれる。

さあ、心の準備ができたら、思い切ってこの黒水晶の中に飛び込み、2000年前にタイムトリップしよう。世界を混乱に陥れた悪の根源、真の敵は過去にいる！

部屋の中央にある黒水晶に照らすと、2000年前の過去のカオス神殿につながる

○過去のカオス神殿1F



攻略アドバイス

神殿は、地上3フロアと地下5フロアで構成されている。地下1～4階ではそれぞれボスとして、今まで倒した4匹のカオスが、よりパワーアップして襲いかかってくる。3階に登場するデスアイも含め、これらは固定モンスターであり、一度倒しても、出現地点に足を踏み入れると再び現われるので覚悟が必要だ。マップでその出現場所を確認し、通過する前にきちんとHPを回復しておいてからバトルに挑むこと。手抜きで勝てるような生やさしい相手ではない。

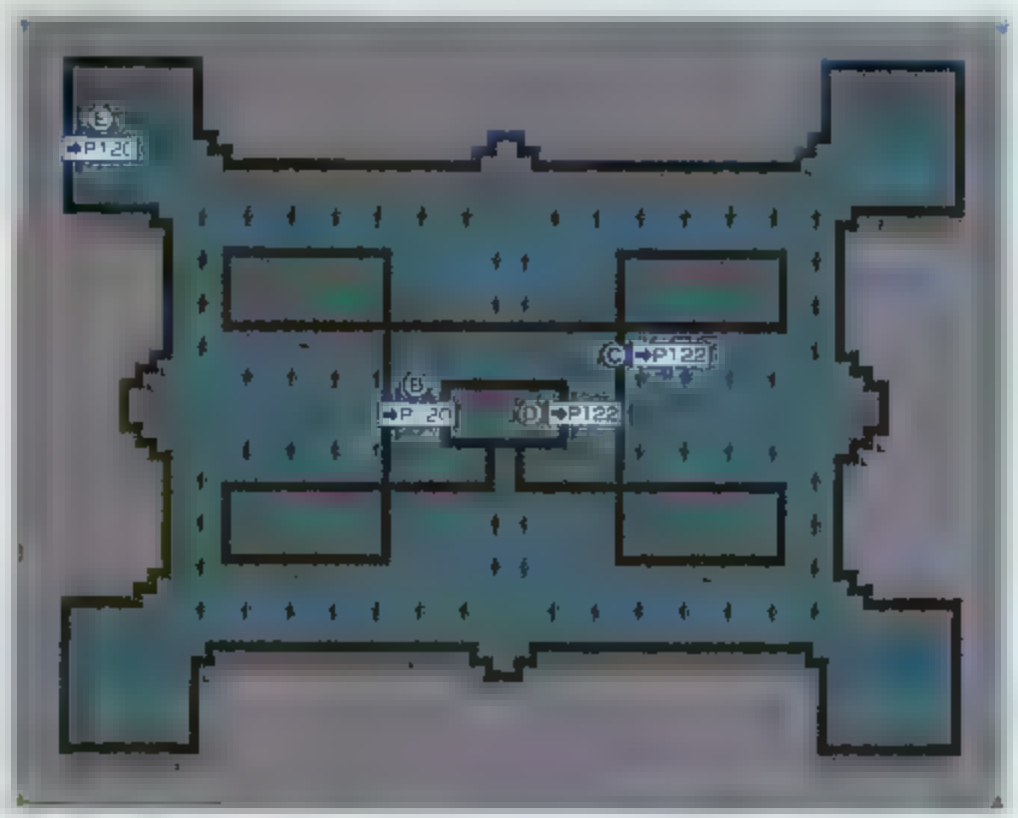
出現モンスター

●バーブルウォーム（1～2匹）
●ホワイトドラゴン（3～4匹）
●キメラ（3～4匹）
●ブラックブリン（4～8匹）

1階について

[illegible]

○過去のカオス神殿2F



出現モンスター

●ドラゴンゾンビ（2～4匹）
●アイスギガース（2匹）／ウィンターウルフ（2～6匹）
●キメラ（1～2匹）／ゴーキメラ（1～2匹）
●ブラックブリン（4～8匹）
●バンパイアロード（1～3匹）／ドラゴンゾンビ（1～2匹）

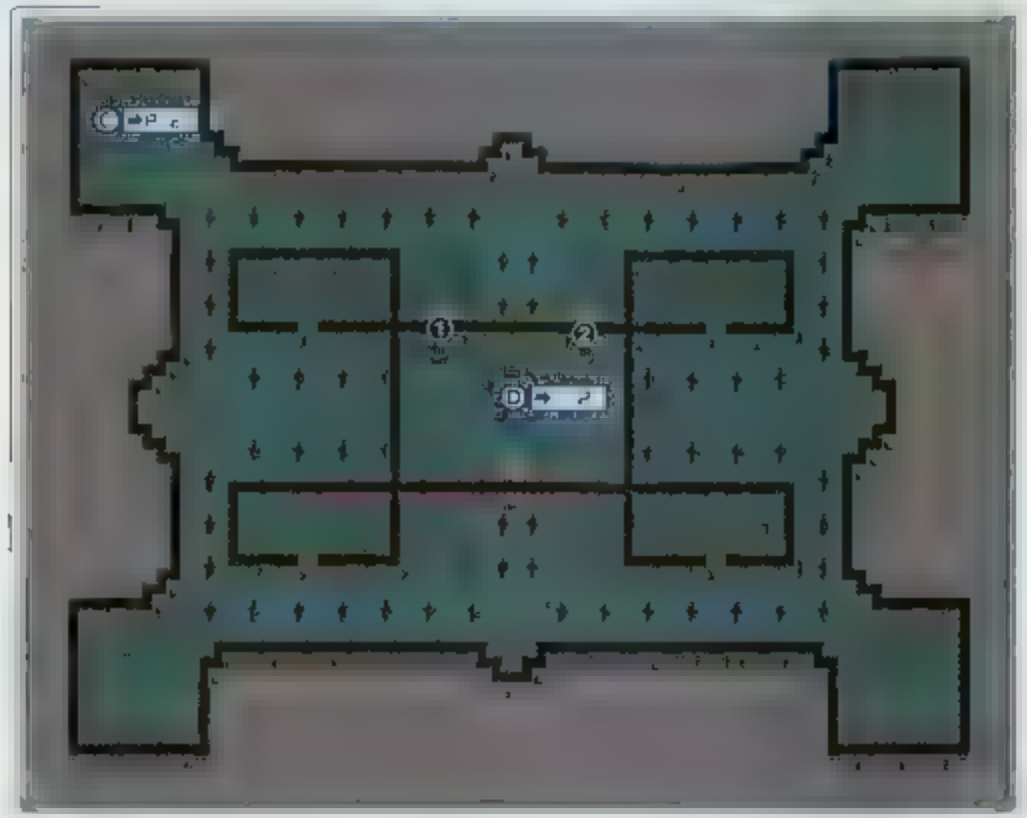
倒すべきモンスター

ゴーキメラ
HP 350
特徴 石化ガス
➡攻略 P.56

2階について

[illegible]

◎過去のカオス神殿3F



攻略アドバイス

真ん中にある石板の前で、あるアイテムを使うと、2階へ通じるハシゴが現われる。恐らく長い旅の間に存在自体を忘れてしまっているプレイヤーがほとんどでだろう。そのアイテムとは、初めてこの神殿を訪れたあとに「闇の力を打ち砕く力を持つ」として、コーネリアのセーラ姫から託された「シュート」だ。

出現モンスター

▼過去のカオス神殿3F

- ブラックナイト(5~9匹)
- グリーンドラゴン(2~4匹)
- ダークウィザード(2~3匹)/ダークファイター(1匹)
- バンパイアロード(1~3匹)/ドラゴンゾンビ(1~2匹)

▼過去のカオス神殿3F

- デスアイ(1匹)

過去すべてモンスター

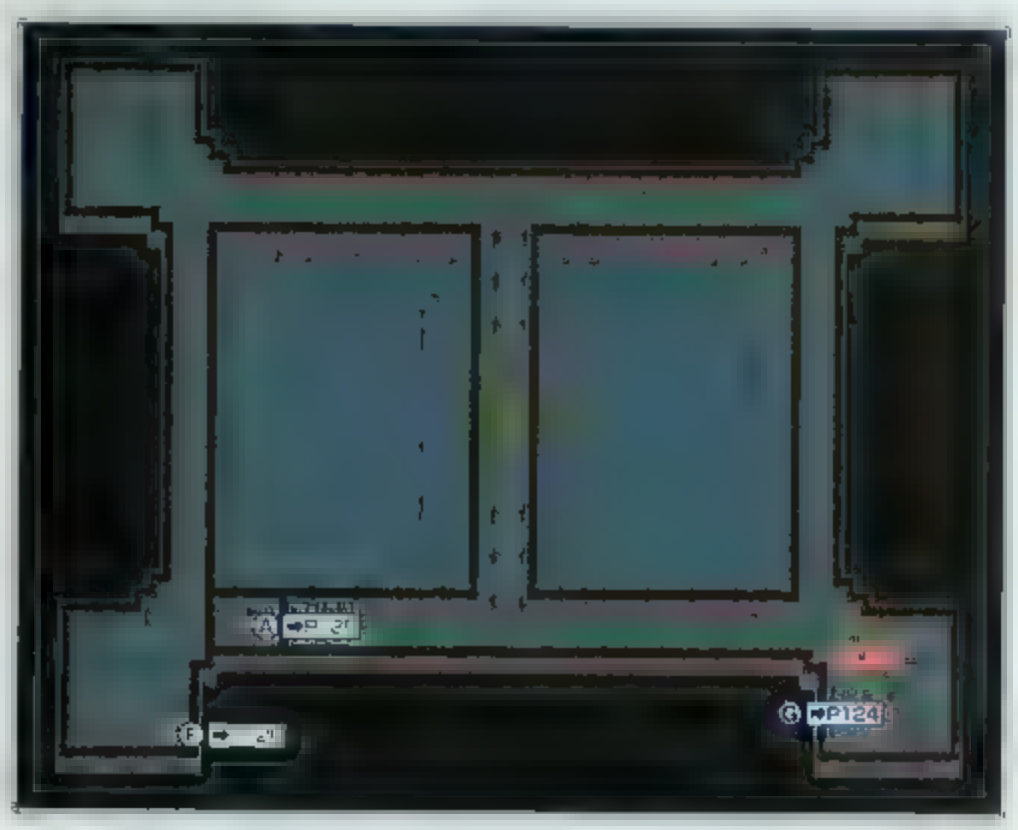
デスアイ

HP 360

特徴 即死にらみ

➡攻略 P.56

◎過去のカオス神殿B1F



攻略アドバイス

地下1階からは、今まで倒した4匹のカオスが次々と登場する。すべて固定モンスターで、しかも出現ポイントを避けて先に進むことは絶対にできない。せめて、うっかり出現地点を通過して、ムダに戦闘を繰り返してしまうような、ミスだけは犯さないように。

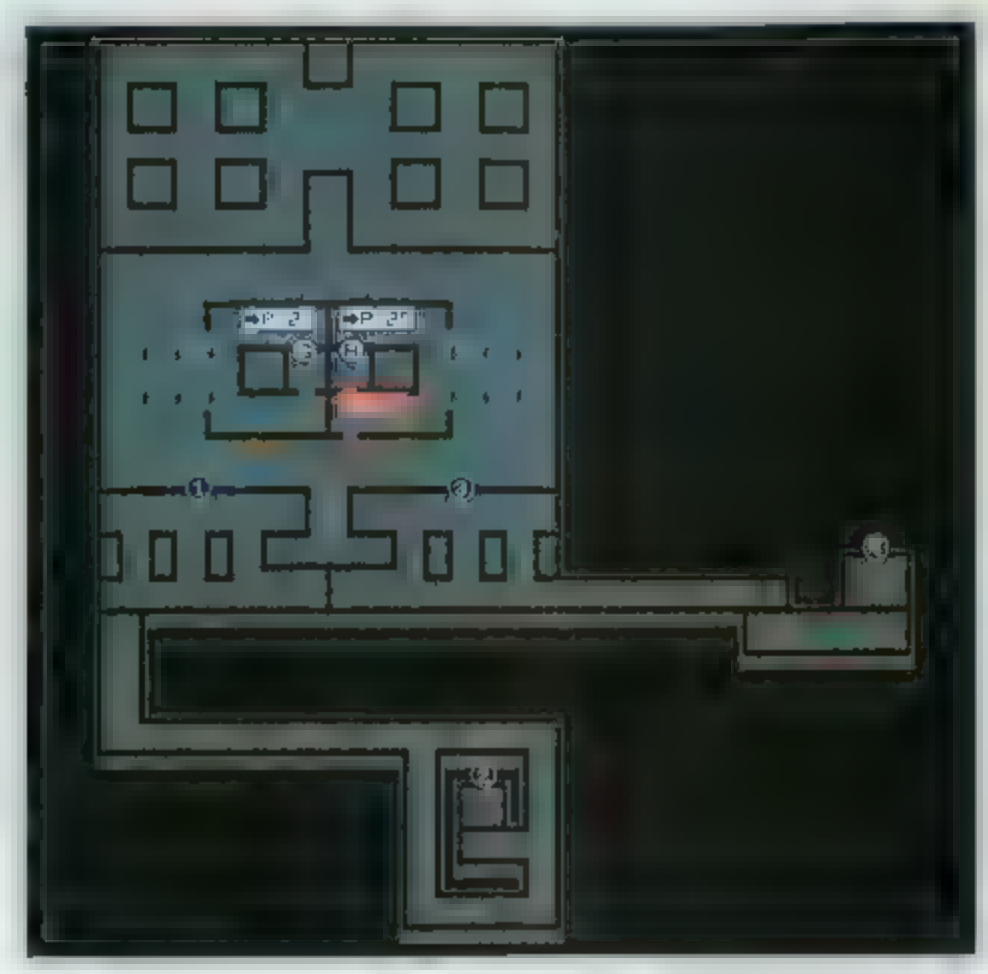
➡攻略 P.56

出現モンスター

▼過去のカオス神殿B1F

- クレイゴーレム(1~4匹)/ストーンゴーレム(1~3匹)
- アースメデューサ(4~7匹)
- アースエレメント(1~4匹)
- バシリスク(2~4匹)

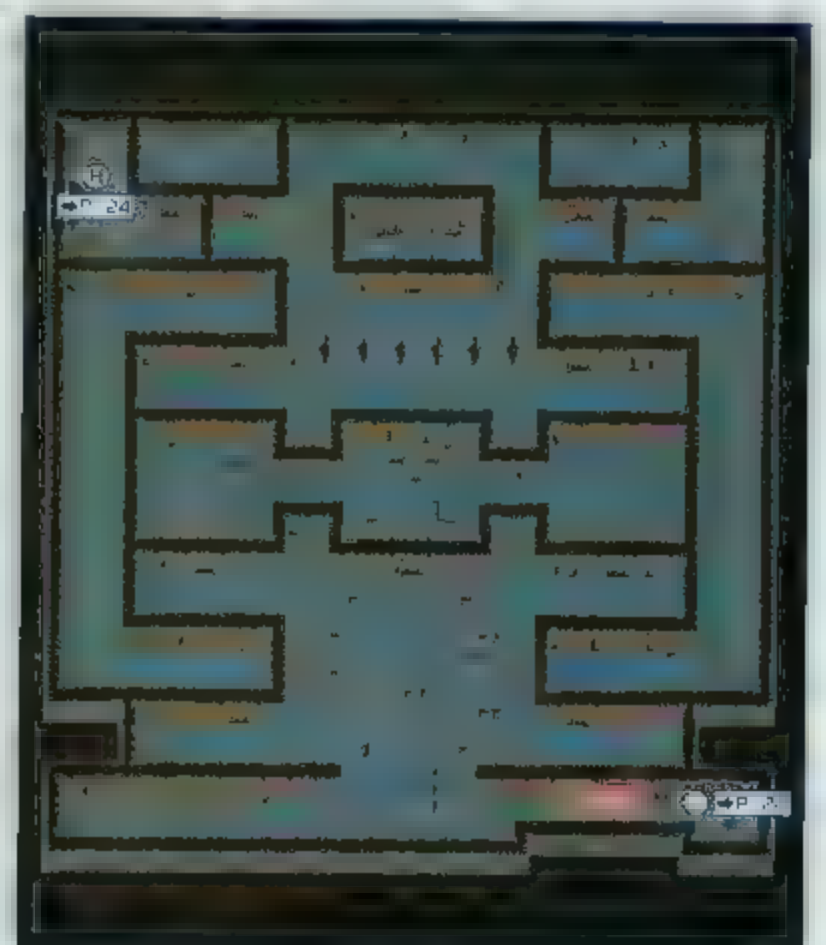
○過去のカオス神殿B2F



出現モンスタ

- ラ[illegible]ウォ[illegible]ム(2[illegible]4匹)
- ファイアギガース(1匹)／ファイアリザード(0~3匹)
- ファイアリザード(2[illegible]4匹)
- ファイアー(3[illegible]4匹)
- レッドドラゴン(1[illegible]3匹)

○過去のカオス神殿B3F



出現モンスタ

- ウォータ[illegible] 3~6匹
- うみサソリ(1~6匹)[illegible]スネイク 2[illegible]5匹 [illegible]ートロル 2匹)
- サハギン(ブリンス 3~6匹) ホワイトシャーク 2匹
- ホワイトシャ[illegible]ク 1~2匹 [illegible]ディ[illegible]ブアイ[illegible]2匹
- ウォーターナーガ[illegible]2匹 ウォ[illegible]タ[illegible]3[illegible]6匹

◎過去のカオス神殿B4F

出現モンスター

過去のカオス神殿B4F

- ●エアエレメンタル(3～6匹)
- ●バーフルウォーム(3～4匹)
- ●バンパイアロード(1匹)　バンパイア(3～6匹)
- ●ストーンゴーレム(2～4匹)
- ●デスナイト(1～2匹)　ナイトメア(1～2匹)
- ●バンパイアロード(1～3匹)　トラザンゾンビ(1～2匹)
- ●マインドフレイア(3～7匹)
- ●アイアンゴーレム(1～2匹)

注意すべきモンスター

アイアンゴーレム
HP　304
特徴　即死ガス
➡攻略 P.55

➡攻略 P.57

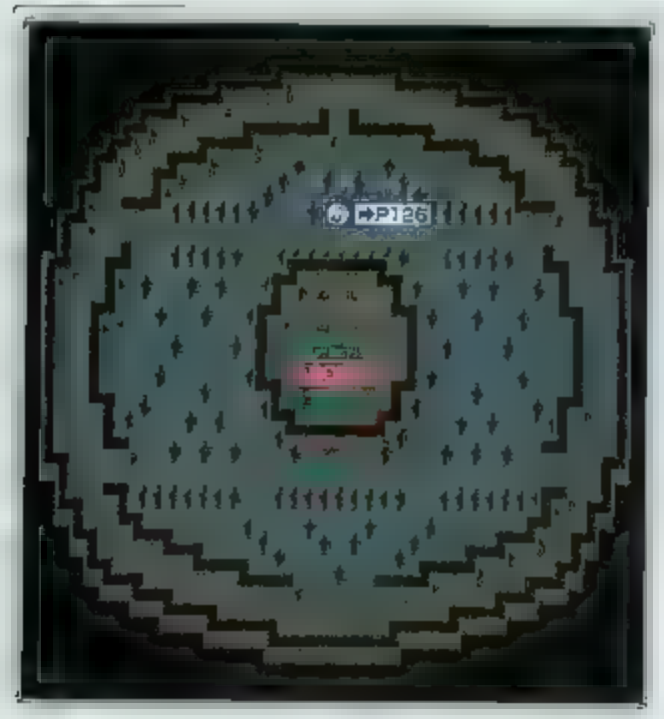
攻略アドバイス

ここまでに「マサムネ」「サスケのかたな」「まもりのゆびわ」「まもりのマント」と、すばらしいアイテムを入手していることだろう。せっかくのこれらのアイテムをラストバトルに急ぐあまりムダにしてしまってはもったいない。ここは一度ダテレポを使い、外でセーブして態勢を整えた上で、再び神殿に挑むべきだろう。

そして、二度目の突入時には、なるべくデスアイと4体のカオスとの戦闘以外は避けて、一気に最深部を目指そう。4体のカオス戦で全力を出し切ってしまい、最終決戦ではHPもMPも残りわずか。なんてことがないように、体力は極力温存しておくこと。

それでは、健闘を祈る。戦士たちよ、クリスタルに祝福を……。

◎過去のカオス神殿B6F



➡攻略 P.57

Epilogue

エピロ グ

[illegible]

デ ー タ

白魔法データ

◆◆◆HPの回復、ステータス異常の治療などが主な役目となる白魔法。対アンデッド用の強力な攻撃魔法も見逃せない。

※習得可能……その魔法を習得可能な職業。明色で表示された職業のみ、習得できることを表わす

レベル1

本人の回避率を上げるブリンクは、前衛で活躍するナイトや赤魔道士に習得させたい

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ケアル	なし	味方ひとり	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりのHPを16〜32回復する
ディア	なし	敵全体	白術 白道	アンデッド全体に20〜80のダメージを与える
プロテス	なし	味方ひとり	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりの防御力を8上げる。唱えた分だけ効果が重複
ブリンク	なし	本人	ナイト 赤道 白術 白道	自分の回避率を20上げる。唱えた分だけ効果が重複

レベル2

バサンダは終盤まで重宝。ブラナは暗闇を治療するが、戦闘終了を待てば必要ない

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ブラナ	なし	味方ひとり	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりの暗闇を治療する
サイレス	精神	敵全体	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	敵全体を一定時間沈黙させ魔法を封じる
バサンダ	なし	味方全員	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	稲妻属性のダメージを2分の1に減らす
インビジ	なし	味方ひとり	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりの回避率を40上げる。唱えた分だけ効果が重複

レベル3

ケアルア、アディアは必須。ヒールは全体回復ができるものの、効果が少々物足りない。

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ケアルア	なし	味方ひとり	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりのHPを33〜66回復する
アディア	なし	敵全体	白術 白道	アンデッド全体に40〜160のダメージを与える
バファイ	なし	味方全員	ナイト 赤術 赤道 白術 白道	炎属性のダメージを2分の1に減らす
ヒール	なし	味方全員	白術 白道	味方全員のHPを12〜24回復する

レベル4

ポイゾナは毒を治療する唯一の魔法。バコルドは強敵相手に用意しておきたい。

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ポイゾナ	なし	味方ひとり	赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりの毒を治療する
フィアー	精神	敵全体	白術 白道	敵全体に恐怖を与えて追い払う
バコルド	なし	味方全員	赤術 赤道 白術 白道	冷気属性のダメージを2分の1に減らす
ボキャル	なし	味方ひとり	赤道 白術 白道	味方ひとりの沈黙を治療する

レベル5

戦闘中にレイズを使用するときは、復活した直後にやられないように注意

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ケアルダ	なし	味方ひとり	赤術 赤道 白術 白道	味方ひとりのHPを66〜132回復する
レイズ	なし	味方ひとり	赤道 白術 白道	味方ひとりの戦闘不能を回復する。HP1で復活
ダディア	なし	敵全体	白術 白道	アンデッド全体に60〜240のダメージを与える
ヒーラ	なし	味方全員	白術 白道	味方全員のHPを24〜48回復する

レベル6

ダテレポは不可欠だが、ほかも重要。ストナをはずして「きんのはり」で代用したい

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ストナ	なし	味方ひとり	白術 白道	味方ひとりの石化を回復する
ダテレポ	なし	味方全員	赤道 白道	ダンジョンなどから一気に外に脱出する
プロテア	なし	味方全員	赤道 白術 白道	味方全員の防御力を12上げる。唱えた分だけ効果が重複
インビア	なし	味方全員	赤道 白術 白道	味方全員の回避率を40上げる。唱えた分だけ効果が重複

レベル7

ケアルガは必須。向かう地域にアンデッドがあまり出現しないなら、ガディアは不要

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ケアルガ	なし	味方ひとり	白道	味方ひとりのHPを完全に回復する
ガディア	なし	敵全体	白道	アンデッド全体に80〜320のダメージを与える
バマジク	なし	味方全員	赤道 白術 白道	魔の即死攻撃を防ぎやすくする
ラヒーラ	なし	味方全員	白術 白道	味方全員のHPを48〜96回復する

レベル8

アレイズは戦闘中でも安心して使える。ホーリーは[illegible]必ず習得する

魔法	属性	対象	習得可能	効果
アレイズ	なし	味方ひとり	白道	味方ひとりの戦闘不能を回復する。HPフルで復活
ホーリー	なし	敵全体	白道	敵全体に強力なダメージを与える
パオル	全	味方ひとり	白道	味方ひとりのすべての属性攻撃のダメージを2分の1にする
デスペル	なし	敵全体	白道	敵全体の属性防御の効果を消し去る

黒魔法データ

◆◆◆ 黒魔法は攻撃魔法だけでなく、ヘイストに代表される戦闘補助用の魔法も充実。いずれも終盤まで活用できる

＊習得可能……その魔法を習得可能な職業。青色で表示された職業のみ、習得できることを表わす

レベル1

スリプルは必須。序盤はファイアが重宝。サンダー習得は船を入手してからでOK

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ファイア	炎	敵1体	[illegible]	敵1体に炎で10~40のダメージを与える。
スリプル	睡眠	敵全体	[illegible]	敵全体を眠らせる。
シェイプ	なし	敵1体	[illegible]	敵1体の回避率を下げる。唱えた分だけ効果が蓄積。
サンダー	雷	敵1体	[illegible]	敵1体に雷で10~40のダメージを与える

レベル2

ストライは汎用性が高い。攻撃回数の多い敵にはスロウで対抗しよう

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ブリザド	冷気	敵1体	[illegible]	敵1体に冷気で20~50のダメージを与える
ダクネス	精神	敵全体	[illegible]	敵全体を暗闇状態にする
ストライ	なし	味方ひとり	[illegible]	味方ひとりの攻撃力を上げる。唱えた分だけ効果が蓄積
スロウ	精神	敵全体	[illegible]	敵全体の動きを遅くして攻撃回数を減らす

レベル3

全体攻撃魔法。ファイラとサンダラは[illegible]。ホールドは成功率が低いのが難点

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ファイラ	炎	敵全体	[illegible]	敵全体に炎で30~120のダメージを与える
ホールド	精神	敵1体	[illegible]	敵1体をマヒ状態にする
サンダラ	雷	敵全体	[illegible]	敵全体に雷で30~120のダメージを与える
シェイラ	なし	敵全体	[illegible]	敵全体の回避率を下げる。唱えた分だけ効果が蓄積

レベル4

ボス戦で必須のヘイストは外せない。「まどうしのつえ」を入手すればコンフュは不要

魔法	属性	対象	習得可能	効果
スリプラ	なし	敵1体	[illegible]	敵1体を眠り状態にする
ヘイスト	なし	味方ひとり	[illegible]	味方ひとりの素早さを上げ、攻撃回数を2倍にする
コンフュ	精神	敵全体	[illegible]	敵全体を混乱状態にする
ブリザラ	冷気	敵全体	[illegible]	敵全体に冷気で40~160のダメージを与える

レベル5

テレポでダンジョンのはじめから[illegible]。町の外[illegible]出るのにも使える。

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ファイガ	炎	敵全体	[illegible]	敵全体に炎で50~200のダメージを与える
クラウダ	毒	敵全体	[illegible]	敵全体を毒と混乱の霧で即死させる。
テレポ	なし	味方全員	[illegible]	ダンジョンなどでひとつ前の階に戻る。
ラスロウ	精神	敵1体	[illegible]	敵1体の動きを遅くして攻撃回数を減らす

レベル6

確実性に欠ける魔法が多い。サンガー以外は効かない場合も[illegible]対策が必要

魔法	属性	対象	習得可能	効果
サンガー	雷	敵全体	[illegible]	敵全体に雷で60~240のダメージを与える。
デス	死	敵1体	[illegible]	敵1体を即死させる
クエイク	地震	敵全体	[illegible]	敵全体を地割れに飲み込ませる
スタン	精神	敵1体	[illegible]	敵1体をマヒ状態にする。

レベル7

[illegible]使用する意義が[illegible]

魔法	属性	対象	習得可能	効果
ブリザガ	冷気	敵全体	[illegible]	敵全体に冷気で70~280のダメージを与える。
ブレイク	毒	敵1体	[illegible]	敵1体を石化状態にして即死させる
セーバー	なし	本人	[illegible]	自分の攻撃力を上げ、命中率を上げる。唱えた分だけ効果が蓄積
ブライン	精神	敵1体	[illegible]	敵1体を暗闇状態にする

レベル8

フレアーは敵の抵抗力に影響されない最強の攻撃魔法。ぜひとも習得したい

魔法	属性	対象	習得可能	効果
フレアー	なし	敵全体	[illegible]	敵全体に[illegible]高威力でダメージを与える
ストップ	時空	敵全体	[illegible]	敵全体の時間を止め、マヒ状態にする
デジョン	時空	敵全体	[illegible]	敵全体を異次元の彼方へと送り込む
キル	死	敵1体	[illegible]	敵1体を即死させる

武器データ

◆◆ 物理攻撃に欠かせない武器は、職業によって装備や使用できる武器が異なる。職業によって使い分けたい

攻撃力	その武器の攻撃力	属性	その武器の特性。「なし」は無属性を表す
命中率	物理攻撃をしたときの命中率。攻撃回数にも影響	魔法効果	戦闘中にアイテムとして使うと現われる魔法の効果
買値	店で購入するときの値段。売っていないものは「—」と表記	主な入手先	そのアイテムの入手先。(店:店で販売、宝:宝箱)
売値	店へ売却するときの値段	有効種別	大ダメージを与えることができるモンスターの種別
	※( )内の数字は[illegible]モードでの値段	装備可能	その武器を装備できる職業。[illegible]職業のみ可能

～ナイフ～

小型で[illegible]簡単なナイフは、[illegible]な威力[illegible]。[illegible]も装備できる[illegible]期待できない[illegible]補助的な利用か。

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別
ナイフ	5	0	5(4)	2(2)	なし	なし	店·コーネリアの町	なし
ダガー	7	0	175(140)	[illegible]	なし	なし	店·エルフの町	なし
ミスリルナイフ	10	5	800(640)	400(320)	なし	なし	店·クレセントレイクの町	なし
ネコのツメ	22	35	65000(52000)	32500(26000)	なし	なし	店·ガイアの町	なし

装備可能：戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Sモンク 赤魔導 白魔導 黒魔導

～剣～

[illegible]有効な種類も多[illegible]。[illegible]合わせて装備し直して使いたい。属性を帯びたものもある。

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別
レイピア	9	5	[illegible]	[illegible]	なし	なし	店·コーネリアの町	なし
シミター	10	0	200(160)	100(80)	なし	なし	店·港町プラボカ	なし
サーベル	13	5	450(360)	225(180)	なし	なし	店·エルフの町	なし
ファルシオン	15	10	450(360)	225(180)	なし	なし	店·メルモンドの町	なし
ブロードソード	15	10	550(450)	275(225)	なし	なし	店·港町プラボカ	なし
ロングソード	20	10	1500(1200)	750(600)	なし	なし	店·メルモンドの町	なし
ミスリルソード	23	15	4000(3200)	2000(1600)	なし	なし	店·エルフの町	なし
ルーンブレード	18	5	—	2500(2500)	なし	なし	宝·カオス神殿	ガーゴイルなど
ウェアバスター	18	15	—	3000(3000)	なし	なし	宝·カオス神殿	ウェアタイガーなど
ウィルムキラー	19	5	—	4000(4000)	なし	なし	宝·[illegible]の洞窟	ドラゴン系など
さんごのつるぎ	19	15	—(—)	4000(4000)	なし	なし	宝·[illegible]の洞窟	サハギンなど
グレートソード	21	20	—(—)	4000(4000)	なし	なし	宝·グルグ火山	オーガ系など
フレームソード	26	20	—(—)	5000(5000)	炎	なし	宝·氷の洞窟	ゾンビなど
アイスブランド	29	25	—(—)	7500(7500)	冷気	なし	宝·グルグ火山	なし
シャープソード	24	25	—(—)	15000(15000)	なし	なし	宝·ミラージュの塔	なし
サンブレード	32	30	—(—)	10000(10000)	なし	なし	宝·ミラージュの塔	バンパイアなど
ディフェンダー	30	35	—(—)	20000(20000)	なし	[illegible]	宝·[illegible]	なし
レイズサーベル	22	20	—(—)	30000(30000)	なし	クラウダ	宝·浮遊城	なし
サスケのかたな	33	35	—(—)	30000(30000)	なし	なし	宝·浮遊城	なし
エクスカリバー	45	35	—(—)	30000(30000)	全属性	なし	イベント 117ページ参照	すべて
マサムネ	56	50	—(—)	30000(30000)	なし	なし	宝·過去のカオス神殿	なし

装備可能：戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Sモンク 赤魔導 白魔導 黒魔導

～杖～

打撃攻撃用として作られた武器。攻撃力そのものより、アイテムとして使用したときの効果に重きを置いている。

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別
つえ	6	0	5(4)	4(2)	なし	なし	店·コーネリアの町	なし

装備可能：戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Sモンク 赤魔導 白魔導 黒魔導

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別	装備可能
しゃくじょう	4	0	200(160)	100(80)	なし	なし	店:エルフの町	なし	戦士 モンク ナイト 忍者 Sモンク [illegible]
ちからのつえ	2	0	-(-)	8172(6 72)		なし	宝:[illegible]	なし	戦士 モンク 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Sモンク 白魔 黒魔
いやしのつえ	8	0	-(-)	2500(2500)	なし	ヒール	宝:[illegible]	なし	白魔 ナイト 忍者 白魔 [illegible]
まじゅつのつえ	12	0	-(-)	12500(12500)	なし	ファイラ	宝:[illegible]神殿	なし	黒魔 忍者 黒魔 [illegible]
まどうしのつえ	15	15	-(-)	25000(25000)	なし	コンフュ	宝:[illegible]	なし	[illegible] 黒魔

斧

命中率よりも威力に重点を置いた武器。冒険の序盤から中盤にかけて活躍する。「ライトアクス」のアディアは利用価値が高い。

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別	装備可能
ハンマー	9	0	10(8)	5(4)	なし	なし	店:コーネリアの町ほか	なし	戦士 白魔 ナイト 忍者 白魔 [illegible]
バトルアクス	6	5	550(450)	275(225)	なし	なし	店:[illegible]プラボカ	なし	戦士 ナイト 忍者 [illegible]
ミスリルハンマ	2	5	2500(2000)	250(1000)	なし	なし	店:クレセントレイクの町	なし	戦士 白魔 ナイト 忍者 白魔 [illegible]
グレートアクス	22	5		[illegible]	なし	なし	宝:[illegible]	なし	戦士 ナイト 忍者
ミスリルアクス	25	10	4500(3600)	2750(1800)	なし	なし	店:クレセントレイクの町	なし	戦士 ナイト 忍者
トールハンマー	2	15		20000(20000)	なし	サンダラ	宝:ミラージュの塔	なし	白魔 ナイト 忍者 白魔 [illegible]
ライトアクス	28	5	-(-)	5000(5000)	なし	アディア	宝:[illegible]	ゾンビなど	戦士 ナイト 忍者 [illegible]

ヌンチャク

超接近戦用の武器。モンクやスーパーモンクに装備させると、レベルによっては攻撃力や攻撃回数が上がる場合があるので[illegible]。

名前	攻撃力	命中率	買値	売値	属性	魔法効果	主な入手先	有効種別	装備可能
ヌンチャク	2	0	10(8)	5(4)	なし	なし	店:コーネリアの町	なし	モンク 忍者 Sモンク [illegible]
テツヌンチャク	6	0	200(160)	100(80)	なし	なし	店:エルフの町	なし	モンク 忍者 Sモンク [illegible]

防具データ

◆◆ 防具は全40種類ある。一部の属性攻撃に抵抗力がある防具もあるので、状況に合った装備を心がけよう

- 防御力　直接攻撃への抵抗力。数値が高いほど、ダメージが軽減。
- 重さ　その防具の重さ。重い防具を装備すると回避率が下がる。
- 買値　店で購入するときの価格。売っていないものは「ー」と表記。
- 売値　店に売却するときの価格。
- ※なお、( )内の数字は「イージーモード」での価格
- 魔法効果　戦闘中にアイテムとして使うと現われる魔法の効果
- 主な入手先　そのアイテムの入手先。(店:店で販売、宝:宝箱)
- 抵抗属性　装備すると軽減できる属性
- 装備可能　その防具を装備できる職業。青色で表示された職業のみ可能。

鎧

[illegible]着るものから[illegible]装着する鎧がある。重さの割に防御力のある防具は、非力な魔術士には欠かせない。

名前	防御力	重さ	買値	売値	主な入手先	魔法効果	抵抗属性	装備可能
ふく	[illegible]	2	10(8)	5(4)	店:コーネリアの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Sモンク 赤魔 白魔 黒魔
かわよろい	4	8	50(40)	25(20)	店:コーネリアの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 ナイト 忍者 Sモンク 赤魔 [illegible]
くさりかたびら	5	5	80(65)	40(32)	店:コーネリアの町	なし	なし	戦士 赤魔 ナイト 忍者 赤魔 [illegible]
てつよろい	24	23	800(640)	400(320)	店:[illegible]プラボカ	なし	なし	戦士 ナイト 忍者 [illegible]
ミスリルメイル	8	8	7500(6000)	3750(3000)	店:クレセントレイクの町	なし	なし	戦士 赤魔 ナイト 忍者 赤魔 [illegible]
フレイムメイル	34	0	-(-)	15000(15000)	宝:グルグ火山	なし	冷気	戦士 ナイト 忍者 [illegible]
アイスアーマー	34	0	-(-)	15000(15000)	宝:氷の洞窟	なし	炎	戦士 ナイト 忍者 [illegible]
ナイトのよろい	34	33	45000(36000)	22500(18000)	店:メルモンドの町	なし	なし	戦士 ナイト [illegible]
ダイヤアーマー	42	0		30000(30000)	宝:海底神殿	なし	雷	[illegible]
ドラゴンメイル	42	10	-(-)	30000(30000)	宝:ミラージュの塔	なし	炎、冷気、雷	ナイト
しろのローブ	24	2	-(-)	1(1)	宝:浮遊城	インビア	[illegible]	白魔 [illegible]
くろのローブ	24	2	-(-)	1(1)	宝:浮遊城	ブリザラ	時空、冷気	[illegible]

	防御	重さ	価格	主な入手先	魔法効果	属性耐性	装備可能
てつのうでわ	4		1000(800)	店 エルフの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道
ぎんのうでわ	5		5000(4000)	店 メルモンドの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道
ルビーのうでわ	24		50000(40000)	店 ガイアの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道
ダイヤのうでわ	34		-(-)	宝 地底神殿	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道

盾

手に持って攻撃や防ぐ盾は、特定の属性攻撃に対して抵抗を持つものが多い。前衛のキャラクター向けの防具だ。

	防御	重さ	価格	主な入手先	魔法効果	属性耐性	装備可能
かわのたて	2	0	15(12)	店 湖の ポポロ	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
てつのたて	4	0	100(80)	店 エルフの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ミスリルのたて	8	0	2500(2000)	店 クレセントレイクの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ほのおのたて	2	0	-(-)	宝 グルグの山	なし	炎	戦士 ナイト 忍者
アイスシールド	2	0	5000(5000)	宝 氷の洞窟	なし	氷	戦士 ナイト 忍者
ダイヤシールド	8	0	-(-)	宝 地底神殿	なし	雷	戦士 ナイト 忍者
イージスのたて	16	0	-(-)	宝 ヨラージュの塔	なし	石化	戦士 ナイト 忍者
まもりのマント	8	2	-(-)	宝 浮遊島	なし	なし	戦士 シーフ 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 赤道 白道 黒道

兜

頭部を守る重厚な兜のほか、属性攻撃への対処を重視した「ボンボン」がある。すべての職業が装備できるので必ず入手したい。

	防御	重さ	価格	主な入手先	魔法効果	属性耐性	装備可能
かわのぼうし	1		80(65)	店 エルフの町	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道

	防御	重さ	価格	主な入手先	魔法効果	属性耐性	装備可能
かぶと	1	1	100(80)	店 エルフの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
おおかぶと	4	5	450(360)	店 メルモンドの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ミスリルかぶと	6	3	2500(2000)	店 クレセントレイクの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ダイヤのかぶと	8	3	-(-)	宝 地底神殿	なし	雷	ナイト
いやしのかぶと	8	2	10000(10000)	魔法効果 ヒール		属性耐性 なし	ナイト 忍者
リボン	1		-(-)	宝 地底神殿	なし	全属性	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道

小手

腕を保護する小手。盾と同様、前衛のキャラクター向けの防具だ。魔術[illegible]ましてやのびやかな表情を見せよ

	防御	重さ	価格	主な入手先	魔法効果	属性耐性	装備可能
かわてぶくろ			60(50)	店 湖の ポポロ	なし	なし	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道
せいどうのこて	2	3	200(160)	店 メルモンドの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
はがねのこて	4	5	750(600)	主な入手先 店 メルモンドの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ミスリルのこて	6	3	2500(2000)	主な入手先 店 クレセントレイクの町	なし	なし	戦士 ナイト 忍者
ガントレット	6			主な入手先 宝 試練の塔	サンダラ	雷属性 なし	ナイト 忍者
きょじんのこて	6	3	5000(5000)	主な入手先 宝 地底神殿		属性耐性 なし	戦士 ナイト 忍者
ダイヤのこて	8	3	10000(10000)	主な入手先 宝 地底神殿	なし	属性耐性 なし	ナイト
まもりのゆびわ	8	1	20000(18000)	主な入手先 店 ガイアの町	なし	属性耐性 光	戦士 シーフ モンク 赤魔 白魔 黒魔 ナイト 忍者 Bモンク 赤道 白道 黒道

回復アイテムデータ

◆◆ HPやステータスの異常を回復するアイテムで、冒険の必需品。多少値ははるが欠かすことがないようにしたい

ポーション	買値 60(40) 売値 30(20) 効果 味方ひとりのHPを[illegible]回復 戦闘中も使用可能
どくけし	買値 75(50) 売値 37(25) 効果 味方ひとりの毒を治療 戦闘中も使用可能
きんのはり	買値 800(500) 売値 400(250) 効果 味方ひとりの石化を治療 戦闘中も使用可能
ねぶくろ	買値 75(50) 売値 37(25) 効果 フィールドでセーブ。味方全員のHPを[illegible]
テント	買値 250(180) 売値 125(90) 効果 フィールドでセーブし、味方全員のHPを回復[illegible]
コテージ	買値 3000(2000) 売値 1500(1000) 効果 フィールドでセーブし、味方全員のHP・MPを全回復

イベントアイテムデータ

◆◆◆ 物語を進める上で不可欠なキーアイテム。アイテム画面の「だいじなもの」の欄で確認することができる

リュート	入手場所	コーネリア城
	解説	[illegible]
クラウン	入手場所	沼の洞窟
	解説	[illegible]
すいしょうのめ	入手場所	西の城
	解説	[illegible]
めざめのくすり	入手場所	マトーヤの洞窟
	解説	[illegible]マトーヤだけが処方を知っている
しんぴのかぎ	入手場所	エルフの城
	解説	扉にかけられた封印を解く鍵。エルフの王子が持つと言われている。
ニトロのかやく	入手場所	コーネリアの城
	解説	強力な威力を持つ火薬。わずかの量で、頑丈な岩をも粉々に砕く。
スタールビー	入手場所	[illegible]の洞窟
	解説	巨大な赤い宝石。[illegible]
つちのつえ	入手場所	賢者の洞窟
	解説	[illegible]
ふゆうせき	入手場所	氷の洞窟
	解説	[illegible]
ねずみのしっぽ	入手場所	試練の城
	解説	[illegible]クラスチェンジできる
ようせいのビン	入手場所	キャラバン
	解説	妖精が封じられたビン。価格は50000(イージーモードは40000)ギル。
くうきのみず	入手場所	ガイアの町
	解説	[illegible]不可欠なもの
ロゼッタいし	入手場所	海底神殿
	解説	古代の文字が記された石板。[illegible]
チャイム	入手場所	ルフェイン人の町
	解説	天空人に伝わる鐘。澄んだ音色は幻影の正体を見せると言われる。
ワープキューブ	入手場所	[illegible]の洞窟
	解説	色とりどりの物質で作られた結晶体。持つものを浮遊城へと導く
アダマンタイト	入手場所	浮遊城
	解説	[illegible]

モンスターデータの見方

◆◆◆ 全128体のモンスターデータをほぼ出現順に掲載した。シナリオ攻略のページと照らし合わせて利用しよう

HP	そのモンスターのヒットポイント
EXP	そのモンスターを倒すと得られる経験値
攻撃力	物理攻撃の強さ
防御力	物理攻撃に対する強さ
魔法防御力	魔法攻撃に対する強さ
弱点	そのモンスターに対して効果の高い攻撃属性
逃走	本書スタッフ調べによる、モンスターからの逃げやすさ。各モンスターに30回ずつ「逃げる」コマンドを使ったときの、成功率を示している 逃走しやすい △ 逃走しにくい [illegible] 非常に逃走しにくい
ギル	そのモンスターを倒すと得られるお金
命中率	物理攻撃の当たりやすさ
回避率	物理攻撃を回避する確率
耐性	そのモンスターに対して効果の低い攻撃属性
追加効果	敵の物理攻撃に付加される効果
特殊攻撃	そのモンスター特有の攻撃
魔法	そのモンスターが使用する魔法
コメント	そのモンスターの有効な戦法など

※モンスター名の枠が青色で表示されたものは、ボスクラスのモンスターであることを示す

ゴブリン

HP 8　EXP 6

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]
逃走 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
耐性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

ゴブリンガード

HP 16　EXP 18

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]
逃走 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
耐性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

ウルフ

HP 20　EXP 24

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]
逃走 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
耐性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

クレイジーホース

HP 64　EXP 63

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]
逃走 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
耐性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

スケルトン

HP 10　EXP 9

ブラックウィドウ

HP 28　EXP 30

ギガースウォーム

HP 56　EXP 63

ウォーグウルフ

HP 72　EXP 93

ウェアウルフ

HP 68　EXP 135

ゾンビ

HP 20　EXP 24

グール

HP 48　EXP 93

ガーランド

HP 106　EXP 130

コブラ

HP 56　EXP 123

オーガ

HP 100　EXP 186

オーガチーフ

HP 132　EXP 282

リザード

HP 92　EXP 153

かいぞく

HP 6　EXP 40

サハギン

HP 28　EXP 30

サハギンチーフ

HP 64　EXP 105

パイレーツ

HP 50　EXP 60

シャーク

HP 120　EXP 267

ビッグアイ

HP 10　EXP 42

タランチュラ

HP 64　EXP 141

ガスト

HP 56　EXP 117

サソリ

HP 84　EXP 225

シャドウ

HP 50　EXP 90

グリーンスライム

HP 24　EXP 84

クロウラー

HP 84　EXP 186

グレイウーズ

HP 76　EXP 255

ガーゴイル

HP 80　EXP 132

ブラッディボーン

HP 144　EXP 378

ピスコディーモン

HP 84　EXP 276

マミー

HP 80　EXP 300

レイス

HP 86　EXP 231

アナコンダ

HP 80　EXP 165

アストス

HP 169　EXP 2250

ハイエナドン

HP 120　EXP 288

攻撃力 2　防御力 [illegible]
魔法防御力 6　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 46
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

キティタイガー

HP 132　EXP 438

攻撃力 [illegible]　防御力 18
魔法防御力 85　弱点 なし

速度 [illegible]　ギル 18
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

ミノタウロス

HP 164　EXP 489

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

ヒルギガース

HP 240　EXP 879

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

アースエレメント

HP 288　EXP 1536

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

トロル

HP 184　EXP 621

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

ワイト

HP 52　EXP 150

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

オーカーゼリー

HP 78　EXP 252

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

コカトリス

HP 50　EXP 186

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

バンパイア

HP 156　EXP 1200

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

オーガメイジ

HP 144　EXP 723

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

スフィンクス

HP 228　EXP 1160

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

リッチ（1回目）

HP 800　EXP 2200

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

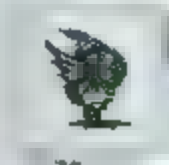
速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

アンクヘッグ

HP 222　EXP 1194

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]



ピラニア

HP 92　EXP 240

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

レッドピラニア

HP 172　EXP 546

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　弱点 [illegible]

速度 [illegible]　ギル [illegible]
命中率 [illegible]　回避率 [illegible]
属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
コメント [illegible]

クロコダイル
HP 184　EXP 816

ホワイトダイル
HP 288　EXP 1890

オチュー
HP 208　EXP 1224

ネオチュー
HP 344　EXP 3189

ヒドラ
HP 212　EXP 815

ホーンドデビル
HP 94　EXP 387

ピロリスク
HP 44　EXP 423

ファイアー
HP 276　EXP 1620

ファイアヒドラ
HP 182　EXP 1215

ラーバウォーム
HP 280　EXP 1671

ヘルハウンド
HP 192　EXP 1162

ファイアリザード
HP 296　EXP 2472

ファイアギガース
HP 300　EXP 1506

レッドドラゴン
HP 248　EXP 2904

マリリス(1回目)
HP 1200　EXP 2475

ホワイトドラゴン
HP 200　EXP 1701

ウィンターウルフ

HP 92　EXP 402

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

マインドフレイア

HP 112　EXP 822

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

アイスギガース

HP 336　EXP 1752

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

スペクター

HP 114　EXP 432

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

レモラーズ

HP 320　EXP 2244

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ダークウィザード

HP 105　EXP 1095

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

イビルアイ

HP 162　EXP 3225

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

デザートパレッテ

HP 352　EXP 2810

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

サーベルタイガー

HP 200　EXP 843

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ワイバーン

HP 212　EXP 1173

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

アロザウルス

HP 480　EXP 3387

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ウィルム

HP 260　EXP 1218

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

マンティコア

HP 164　EXP 1317

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

バレッテ

HP 256　EXP 1428

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

バシリスク

HP 198　EXP 1977

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ウェアタイガー

HP 160　EXP 780

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

速度　ギル
命中率　回避率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

サンドウォーム

HP 200　EXP 2683

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ミノタウロゾンビ

HP 224　EXP 1050

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

キングマミー

HP 188　EXP 984

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

メデューサ

HP 68　EXP 699

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ラクシャーサ

HP 110　EXP 603

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

クレイゴーレム

HP 176　EXP 1257

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ナイトメア

HP 200　EXP 1272

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ドラゴンゾンビ

HP 268　EXP 2331

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

サハギンプリンス

HP 204　EXP 882

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ホワイトシャーク

HP 344　EXP 2367

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ディープアイ

HP 304　EXP 3591

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

シースネイク

HP 224　EXP 957

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

うみサソリ

HP 148　EXP 639

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

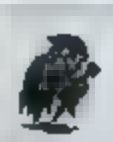
強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

シートロル

HP 216　EXP 852

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント



ゴースト

HP 180　EXP 990

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ウォーター

HP 300　EXP 1962

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

強度　ギル
命中率　盗難率
属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
コメント

ウォーターナーガ

HP 356 EXP 2355

クラーケン（1回目）

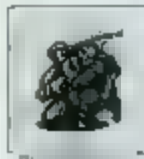
HP 1600 EXP 4245

ストーンゴーレム

HP 200 EXP 2385

チラノザウルス

HP 600 EXP 7200



ブラックナイト

HP 280 EXP 1263

キメラ

HP 300 EXP 2064

ガーディアン

HP 200 EXP 1224

ブルードラゴン

HP 454 EXP 3274

グリーンドラゴン

HP 352 EXP 4068

エアエレメンタル

HP 358 EXP 1614

スピリットナーガ

HP 420 EXP 3488

デスナイト

HP 190 EXP 2700

アースメデューサ

HP 96 EXP 1218

ブラックプリン

HP 156 EXP 1101

ソルジャー

HP 400 EXP 4000

バンパイアロード

HP 300 EXP 2385

ダークファイター

HP 200　EXP 3420

デスマシーン

HP 2000　EXP 32000

ティアマット(1回目)

HP 2000　EXP 5496

パープルウォーム

HP 448　EXP 4344

ゴーキメラ

HP 350　EXP 4584

デスアイ

HP 360　EXP 1

アイアンゴーレム

HP 304　EXP 6717

リッチ(2回目)

HP 1000　EXP 2000

マリリス(2回目)

HP 1400　EXP 2000

クラーケン(2回目)

HP 1800　EXP 2000

ティアマット(2回目)

HP 2200　EXP 2000

カオス

HP 4000　EXP 0

モンスター特殊攻撃リスト

◆※　モンスターが繰り出す特殊攻撃は全26種類　同じ名称であっても，使用する敵によって効果やダメージが異なる

ふしぎ	使用モンスター	フォ・テ　ウルフ		
	属性	火気	対象　全体	効果　全員で攻撃に24～48のダメージを与える．
ふしぎ	使用モンスター	ホワイ　ドラゴ　ティアマト		
	属性	火気	対象　全体	効果　全員で攻撃に50～100のダメージを与える
ほのお	使用モンスター	ヘル　ウルフ		
	属性	炎	対象　全体	効果　敵全体攻撃に　4のダメージを与える．
ほのお	使用モンスター	ファ　マンドラゴ		
	属性	炎	対象　全体	効果　敵全体攻撃に　2～24のダメージを与える
ほのお	使用モンスター	ティアマトラ　キメラ　ブ　キメラ		
	属性	炎	対象　全体	効果　敵全体攻撃に24～48のダメージを与える
ほのお	使用モンスター	ボ　ドラゴ　ティ　マフ　ト		
	属性	炎	対象　全体	効果　敵全体攻撃に84～120のダメージを与える
ほのお	使用モンスター	ウボ　ス		
	属性	炎	対象　全体	効果　敵全体攻撃に96～192のダメージを与える
いなずま	使用モンスター	フルートラ　ティアマト		
	属性	雷撃	対象　全体	効果　敵全体攻撃に76～120のダメージを与える
ゆめみ	使用モンスター	イビルアイ		
	属性	闇	対象　単体	効果　敵単体攻撃で対象に　7～34のダメージを与える．
にらみ	使用モンスター	ブラ　イビルアイ　メデュ　サ　ア　ブ　ュ　サ		
	属性	毒	対象　単体	効果　毒状態で対象を石化する
にらみ	使用モンスター	ティ　ブアイ　ド　ブアイ　イビルアイ		
	属性	精神	対象　単体	効果　沈黙状態で対象をマヒ状態にする
にらみ	使用モンスター	ブ　ィ　ス　バ　ハイ　ロ　ト		
	属性	精神	対象　単体	効果　暗闇状態で対象をマヒ状態にする
にらみ	使用モンスター	イビルアイ　ビロ　ゴ　フ		
	属性	死	対象　単体	効果　死のような暗い眼差で対象を即死させる．
にらみ	使用モンスター	デス　ィ		
	属性	死　邪悪	対象　単体	効果　邪悪の眼差で対象を即死させる
ブラ　ィエ	使用モンスター	ブ　ラアイ		
	属性	精神	対象　全体	効果　まばゆい光で対象を暗闇状態にする．
しびれ	使用モンスター	サ　ハウォ　ム　カイス		
	属性	雷撃	対象　全体	効果　電気が大地震で対象を即死させる
どくガス	使用モンスター	ティアマト　グ　ン　ト　ラフ		
	属性	毒	対象　全体	効果　毒の息で対象に68～136のダメージを与える
どくガス	使用モンスター	コ　モンラ		
	属性	毒	対象　全体	効果　猛毒のガスで対象を石化状態にする
どくガス	使用モンスター	イビ　ル　ロス		
	属性	死	対象　単体	効果　毒蛇の毒牙で対象を即死させる
どくばり	使用モンスター	ブ　ィ　ゴ		
	属性	毒	対象　全体	効果　毒針の無数の刺きで対象を猛毒状態にする
マインドブラスト	使用モンスター	ブ　ィ　ト　ブレイ		
	属性	なし	対象　全体	効果　恐怖の咆哮で対象をマヒ状態にする
はないき	使用モンスター	ブ　ィトマ		
	属性	精神	対象　単体	効果　強烈な臭気で対象を沈黙状態にする
かくごうげき	使用モンスター	ティ　マ　ン		
	属性	毒	対象　全体	効果　強烈な毒で対象に　8～64のダメージを与える
すみ	使用モンスター	ブ　ル　ド		
	属性	精神	対象　全体	効果　ドス黒い霧を吹き　対象を暗闇状態にする
ゆめみ	使用モンスター	カオ		
	属性	なし	対象　全体	効果　深淵で対象に64～128のダメージを与える
かいまき	使用モンスター	カイス		
	属性	なし	対象　全体	効果　電撃で対象に64～128のダメージを与える

Prologue

プロローグ

慈愛と平和に満ちていたはずのこの世界は
変わってしまった

パラメキアの皇帝が 世界を手中に収めようと
総攻撃を開始したのだ
彼に味方しているのは 地獄から呼び出された
邪悪な魔物たち

フィン王国は反旗を翻すも
圧倒的な力の差に 撤退を余儀なくされた

世界は変わってしまった

占領される国々
奴隷として連れ去られる男たち
徘徊する魔物の群
人々は怒り 悲しみ 怯え 身を隠して生きている

そ て ても
帝国の手から逃れようと奔走する若者たちがいた
彼らの名は フリオニール マリア ガイ レテ ハルト

闇が木々を覆う暗い森の中 逃げる彼ら
帝国軍の追手が迫っていた

CONTENTS

登場人物紹介 [illegible] 64

システム解説 [illegible] 169

成長システム [illegible]
熟練度システム [illegible]
ワードメモリーシステム [illegible]
冒険の基礎知識 176
バトルコマンドについて [illegible]
宝箱に潜む固定モンスター [illegible]
ステータス異常 [illegible]
属性と相性 [illegible]
[illegible] [illegible]
ミニゲーム&クリア後のお楽しみ 186

シナリオ攻略 [illegible] 191

ワールドマップ 82
シナリオ攻略ページの見方 84
攻略チャート 86
アルテアの町 88
ガテアの町 92
フィンの町 93
パルムの町 97
ポフトの町 98
サラマンドの町 [illegible]
セミテの滝の洞窟 [illegible]
バフスクの町 206
バフスクの洞窟 208
雪原の洞窟 [illegible]
カシュオーン城 [illegible]
チョコボの森 [illegible]
[illegible] [illegible]
ディストの城 [illegible]
ディストの洞窟 [illegible]
[illegible] [illegible]
キャンプ 238
フィン城 239
フィン城地下 [illegible]
ミシディアの町 [illegible]
雨の島 [illegible]
ミシディアの洞窟 [illegible]
ノバイアサン [illegible]
ミシディアの塔 [illegible]
竜巻 [illegible]
パラメキア城 [illegible]
シェイド [illegible]
パンデモニウム [illegible]

データ [illegible] 97

白魔法 [illegible]
黒魔法 [illegible]
武器 [illegible]
防具 [illegible]
回復・戦闘アイテム [illegible]
イベントアイテム [illegible]
魔法の本 [illegible]
モンスター [illegible]
モンスター特殊攻撃 [illegible]
ワールドマップ出現モンスター [illegible]

登場人物紹介

フリオニール

マリア

ガイ

レオンハルト

ヒルダ

フィン王国の王女。帝国軍によって祖国を奪われ、辺境の町 アルテアに身を隠している。帝国の襲撃で傷を負った父に代わり、反乱軍を指揮する。友好国カシュオーンの第一王子・スコットとは許婚同士の関係

ミンウ

徳の高い宮廷白魔導師で、長年[illegible]傷を負ったフリオニールたちを助[illegible]兵をまとめるかたわら、必要と[illegible]

ゴードン

カシュオーン王国の第二王子。祖国が[illegible]

ヨーゼフ

[illegible]入手および[illegible]

シド

飛空船の魅力に取り憑かれ、自ら設計・開発してしまった天才エンジニア。一見尊大だが義理堅く、部下からの信頼は篤い。港町ポフトで自慢の飛空船を使い、人や物資を運ぶ商売をしている。

リチャード

帝国軍に全滅させられたディスト竜騎士団の最後のひとり。飛竜の言葉を理解し、飛竜と共に空を駆る。竜騎士団が攻撃を受けた際に、対抗手段を求めて魔導[illegible]

ポール

かつて帝国によって祖国を奪われた経験から、帝国に関わる人間だけを相手に盗みを働く義賊で[illegible]

レイラ

フィンとカシュオーン、ふたつの国が位置する大陸[illegible]

パラメキア皇帝

ボーゲン

成長システム

戦闘中の行動によって能力が伸びる　それが「ファイナルファンタジーⅡ」の「成長システム」だ

戦闘中の行動により、能力が成長

「ファイナルファンタジーⅡ」(以下「FFⅡ」)の成長システムは、戦闘中の行動に応じてステータスが変化するもの。通常のRPGのように、経験値を貯めてレベルを上げるのではなく、各能力を個別に成長させていくことで、どう強くしていくかを自由に決めることができる。

そのため、プレイヤーごとにパーティーの特徴は変化していく。自分の個性が反映された、世界にたったひとりの冒険者たちが出来上がるのだ。

戦闘中のアンジェラ　そのまま「パーティ」の個性となる

基本ステータスとその影響

ステータスは、次の14種類に分類される。この内、基本ステータスとなるのが、「力」「体力」「精神」「素早さ」「知性」「魔力」の6項目。この6項目の数値の増減は、残る8つのステータスの数値にも影響を及ぼす。どれがどのステータスに影響するかは下の表を参照してほしい。

これらのステータスはまに戦闘中の行動によって、その増減が決まるのだが、装備品の能力やその熟練度によっても変化する場合がある。

命中率　攻撃　防御　魔法防御　熟練度　基本ステータスの数値　増減　増減値は　ヒットポイント　で表示される

力	物理攻撃の強さや命中率に影響。上昇することで　攻撃や命中率がアップする。	体力	HPの増加量や魔法抵抗率に影響　上昇することで　HP最大値と魔法抵抗率がアップする
精神	白魔法の威力や白魔法の成功率に影響　上昇することで　白魔法の威力や成功率がアップする。	素早さ	回避率や先制攻撃の確率に影響　上昇することで　回避率や先制攻撃をする確率がアップする。
知性	黒魔法の威力や　黒魔法の成功率に影響。上昇することで　黒魔法の威力や成功率がアップする。	魔力	MPの増加量や魔法抵抗率に影響　上昇することで　MPの最大値と　魔法抵抗率がアップする。
HP	ヒットポイント＝体力。数値がゼロになると　戦闘不能になる	MP	マジックポイント。魔法を使うたびに　その魔法の熟練度(Lv)と同じ数だけ消費する。
攻撃	装備品の攻撃力を含め、　物理攻撃時の力。相手に与えるダメージに影響する	命中率	物理攻撃回数と子の当たりやすさ　Lvは攻撃回数と　ヒット数を　増やしはヒットする確率をアップ
防御	装備品の防御力。物理攻撃によって与えられるダメージに影響する。防具を外すとゼロになる	回避率	物理攻撃を回避する確率　Lvが高いほど　回避率が上昇する　防具の重さによって　変化する。
魔法防御	魔法　特殊攻撃　によって与えられるダメージやステータス異常を防ぐ確率に影響する	熟練度	装備品をどれだけ使いこなしているかを表す　命中率や回避率など　影響する

戦闘中の行動や状態によるステータスの変化

戦闘中に自分が取った行動だけでなく、相手からどういう攻撃を受けたかによっても、ステータスが変化する。また、物理攻撃ばかりしていると「力」は上がるが、知性は下がってしまうといったように、特定の能力が上がることで、逆に下がってしまう能力もあるので注意したい。右に戦闘中の行動や状態がどの能力に影響するかをまとめたので、参照してほしい。物理攻撃重視の戦士にするか、魔法重視の魔法使いにするか、プランを立ててキャラクターを成長させよう。

- 力UP　知性DOWN
- 体力UP
- 魔力UP
- 精神UP　力DOWN
- 知性UP　体力DOWN
- 命中率UP
- 回避率UP　素早さUP
- 魔法防御UP

ステータスが上がらない？

戦闘終了時に「石」「戦闘不能」のステータス異常にかかったままだと、能力は一切上がらない。行動がすべてムダになってしまうので、「石」と「戦闘不能」は戦闘中に必ず治療しておこう。

エスナとレイズは　必ず覚えておき　ステータス異常を　解除　熟練度5以上は成

お手軽育成テクニック①＜味方同士で攻撃し合う＞

戦闘中に減少することで最大値が増えるという特性を生かして、味方のHPとMPをどんどん上げてしまおうというのがこのテクニックだ。

HPを増やしたい場合、とにかくダメージを与えればいい。味方を攻撃対象に選び、物理攻撃や攻撃魔法を仕掛けるだけでOKだ。

MPを増やしたい場合、魔法を使ってMPを消費させなくてはならない。しかし、これでは時間がかかってしまうので、あまり効率的ではない。そこで、魔法の熟練度を上げる目的がないのなら、アンチやアスピルを使うのがおすすめ。特にアンチでMPに直接ダメージを与えれば、手軽にMPを減らすことができるぞ。

ただし、このテクニックを使って回避率や魔法防御を上げることはできないので、あしからず。

ストップ　ストップ　いけ　アンチはミンウが　相当しているので　使用　アンチ　アンチ

各メンバーのおすすめ戦闘スタイル

パーティーメンバーは最大4人。このうちフリオニール、マリア、ガイの3人は常に固定だが、残るひとりはシナリオの進行とともに入れ替わる。ここでは各キャラクターが持つ、基本的な能力的特徴を踏まえ、育成時のポイントや向いている戦闘スタイルを紹介していこう。ただしこれらはあくまでも一例。慣れてきたら、本作の育成システムの醍醐味、思い思いのキャラクターメイキングを楽しんで欲しい。

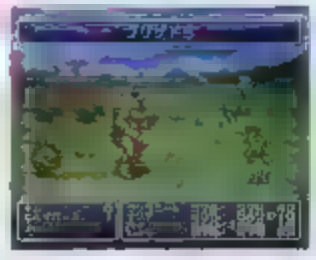
剣と魔法の使い手に！

初期能力は平均的で、どんな戦闘スタイルでも活躍できるポテンシャルを持つ。剣と盾を持たせて前衛で活躍させつつ、いざというときのために魔法もいくつか覚えさせておくといい。

HP	30	MP	5
力	10	体力	10
精神	10	素早さ	10
知性	10	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

魔法のスペシャリストに！

知性の高さを生かし、魔法使いに育てたい。白魔法、黒魔法ともに一通り覚えさせ、序盤からじっくり熟練度を上げていこう。後衛に配置し、杖を装備させておくのがおすすめだ。



HP	20	MP	5
力	5	体力	5
精神	10	素早さ	15
知性	15	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	0

物理攻撃をメインに

HP、力、体力が高いので、物理攻撃メインの戦士に育てよう。武器は剣か斧がおすすめ。回避率の低さが難点なので、すぐに盾を装備させ、序盤から武器の熟練度を上げておこう。

HP	40	MP	5
力	15	体力	15
精神	10	素早さ	5
知性	10	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	0

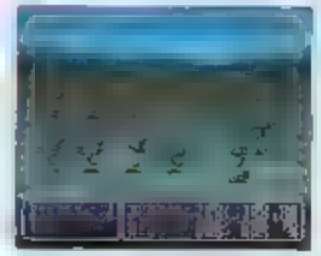
白魔法でサポート

高いレベルの白魔法を多く習得しているので、後方からパーティをサポートさせよう。武器の熟練度は低いものの、HPが高いので、いざというときは前衛での物理攻撃にも期待できる。

HP	175	MP	103
力	16	体力	20
精神	48	素早さ	20
知性	16	魔力	40
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

素手で戦わせよう

素手の熟練度と攻撃力が高いので前衛に配置して、素手で格闘攻撃をさせるのがおすすめ。HPは高いものの、防御力が低めなので、ケアルでのサポートを忘れずに。



HP	235	MP	5
力	24	体力	24
精神	10	素早さ	24
知性	10	魔力	10
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

状況に合わせて臨機応変に

平均的な能力を持つので、臨機応変に育てたい。回復メンバーの回避率が低かったら後衛から弓か魔法で、物理的戦力が欲しかったら、剣と盾を持たせて前衛で活躍させよう。

HP	64	MP	5
力	22	体力	22
精神	22	素早さ	22
知性	22	魔力	22
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

レイラ

得意な武器の二刀流で

素早さや回避率が高いので、前衛で活躍させよう。ナイフと剣の二刀流がおすすめだ。また、弓の熟練度も高く、魔法もそこそこ覚えているので、後衛に配置するのも悪くない。

HP	150	MP	20
力	8	体力	8
精神	0	素早さ	36
知性	8	魔力	10
素手	1-0	ナイフ	2-53
剣	2-0	杖	1-0
斧	0	槍	1-0
弓	2-10	盾	1-0

剣と盾で物理攻撃を！

攻撃力の高さと、剣や盾の熟練度の高さを生かし、そのまま戦士として前衛で活躍させよう。魔力が低めなので魔法は覚えさせず、徹底して物理攻撃だけに専念させるのがおすすめだ。

HP	549	MP	5
力	60	体力	32
精神	26	素早さ	26
知性	16	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	8-39	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	5-87

レオンハルト

二刀流の戦士に！

全体的に高い能力を誇り、即戦力になる。特に熟練度の高い斧や剣を持たせて前衛に配置し、二刀流で活躍させたい。回避率がやや低いので、ディフェンダーを装備させるといいだろう。

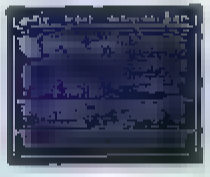
HP	088	MP	[illegible]
力	53	体力	46
精神	6	[illegible]	45
知性	36	[illegible]	32
素手	2-86	ナイフ	5-68
剣	8-40	杖	8-52
斧	9-71	槍	7-38
弓	4-37	[illegible]	3-96

熟練度システム

武器や魔法をどれだけうまく使いこなせるか、それをレベルとポイントで表したものが「熟練度」だ

使い込むほどに強くなる「熟練度システム」

武器や魔法にどれだけ精通しているかを数値で表わしたものが「熟練度」だ。熟練度は7種類の武器と盾、各魔法に設定されていて、戦闘で「たたかう」や「まほう」など、対応するコマンドを選ぶたびに、装備している武器や、選択した魔法にポイントが加算されていく仕組みとなっている。そしてポイントが100貯まると熟練度レベルが1上がり、武器なら攻撃力や命中率、盾なら回避率、魔法なら威力や成功率が上昇する。この熟練度レベルは最終的に16まで上げることが可能だ。また加算されるポイントは、その戦闘での使用回数だけでなく、相手モンスターの強さによっても異なり、強い敵ほどポイントが増加する傾向にあるが、戦闘以外で使用した場合は、一律で2ポイント加算される



熟練度の表示

8 − 56

＜コマンドキャンセル＞

各種ステータスや熟練度は、その数値に影響のあるコマンドについて、実際は実行しなくても、コマンドを選択した時点で加算される。つまり、「たたかう」で武器を使うことを選択したり、「まほう」で特定の魔法を使用することを選択したあと、一旦Ⓧボタンでキャンセルし、同じコマンドを繰り返し選択すれば、1回の戦闘で、そのコマンドに対応したステータスおよび、武器や魔法の熟練度を一気に上げることができるというわけだ。ただし1回の戦闘で上げられるのは1レベルまで。何百回繰り返してもそれ以上は上げることはできない。また4人目のパーティーメンバーについては、コマンドを実行する対象を選択した時点で戦闘が開始されるため、残念ながらこのコマンドキャンセルは使えない。

コマンドキャンセル技が[illegible]

ワードメモリーシステム

会話の中から重要な言葉を覚え、それをたずねることで人々と対話をする、それが「ワードメモリーシステム」だ

言葉を覚え、尋ねることで冒険の手がかりを得る

会話中に赤色で表示される言葉は、物語を進行させるための重要な単語で、キーワードとして「おぼえる」ことができる。そして覚えたキーワードを人々に「たずねる」ことで、そのキーワードに関する詳しい情報や、関連する新しいキーワード、冒険の手がかりなどが得られるのだ。重要なアイテムもこの会話によって手に入る場合があるので、キーワードを見逃がさないようにしよう。

キーワード	教えてくれる人	ページ
のばら	ヒルダ	P 88
ミス[illegible]	ヒルダ	P195
だ[illegible]せんかん	ヒルダ	P195
ひくうせん	ヒルダ	P 85
[illegible]	[illegible]	P2 0
めがみのベル	フィン王	P2 0
[illegible]	ゴードン	P228
ひりゅう	ゴードン	P228
[illegible]	ヒルダ	P24
かめん	ヒルダ	P241
[illegible]	ヒルダ	P241
アルテマのほん	ゴードン	P241
[illegible]	ヒルダ	P267
パラメキア	ヒルダ	P273
ジェイド	ヒルダ	P279

キーアイテム	入手場所	ページ
[illegible]	フィンの町	P 94
カヌー	[illegible]の町	P 95
[illegible]	[illegible]	P204
[illegible]	[illegible]の洞窟	P209
[illegible]	[illegible]	P2 J
めがみのベル	雪原の洞窟	P2 5
[illegible]	カシュオーン城	P2 8
たいようのほのお	カシュオーン城	P2 9
ペンダント	ディストの洞窟	P23
ひりゅうのたまご	ディストの城	P233
しろいかめん	[illegible]	P244
くろいかめん	[illegible]	P253
クリスタルロッド	[illegible]	P256
ひりゅう	フィン城	P267

冒険の基礎知識

旅立つ前に「ファイナルファンタジーII」の世界を冒険するのに必要な基礎知識を身につけておこう

バトルコマンドについて

戦闘中に実行できるコマンドは、以下の4つ。それぞれのコマンドには特性があり、その特性を生かせば、戦闘を有利に展開できる。

また、このゲームには防御というコマンドがない。守りは防具や魔法で固めるしかないのだ。ただし、後列のキャラクターは、敵の物理攻撃が届かないので、守りが弱いキャラクターは後列にするといった、隊列による対策が重要となる。

素手や装備した武器による物理攻撃を行なう。キャラクターが後列にいる場合、弓以外での攻撃はすべて空振りとなり、ダメージを与えられない。また集団との戦闘の場合は、キャラクターの位置に関係なく、前2列までのみ攻撃が可能となる。

物理攻撃で攻撃できる相手は、隊列によって制限される

[illegible]ベルと同じ数のMPを消費して、魔法を使用する。キャラクターの位置や敵の配置に関係なく、すべてのモンスターを攻撃対象にすることが可能。なお魔法は、魔法の本を読むことで最大16個まで習得することができる。

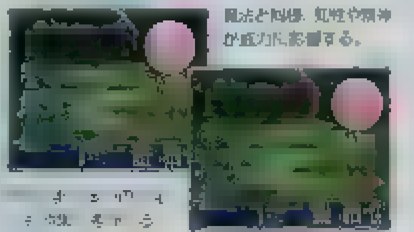
カーソルの上下で、使用する対象を、単体か全体か選択できる。

装備しているアイテムを使用する。キャラクターは武器と防具のほかに、持ち物としてふたつのアイテムを装備でき、戦闘中は装備したアイテムのみ使える。武器の持ち替えをする際も、交換用のものをアイテムとして装備しておく必要がある。

戦闘から離脱したいときに使用するコマンド。パーティー内のひとりでも逃走に成功すれば、全員で逃げることができる。ただしモンスターの中には、逃げにくいもの、逃げられないものもあり、必ずしも成功するとは限らない。

効果的なアイテムの使い方

「りゅうさんのびん」「うらぎりのきば」「まじゅつのつえ」など、戦闘中に使うことで魔法と同じ効果を発揮するアイテムは、魔法と同様、使用するキャラクターのステータスが威力に影響する。例えば黒魔法のサンダー5と同じ効果を持つ「まじゅつのつえ」は、黒魔法の威力に影響する。知性が高いキャラクターが使用したほうが、高い効果を発揮するのだ。



魔法と同様、知性や精神が威力に影響する。

宝箱に潜む固定モンスター

モンスターの中には、フィールド上やダンジョン中にランダムで遭遇するモンスターと、宝箱を開けたときに襲いかかってくる固定モンスターがいる。固定モンスターは、出現する種類と数がランダムで変化するため、予想外の苦戦を強いられる可能性がある。

ステータス異常と治療方法

ステータス異常は全部で13種類。それぞれ症状や治療方法が異なるので、下の表を参考に万全の対策を立てておきたい。なおパーティー全員が「石」「蛙」「戦闘不能」になると、全滅となってしまう。この3種類のステータス異常は、即治療するように心がけたい。

戦闘終了後に回復		
毒	徐々にHPが減少していく	バスナ1以上
眠り	眠ってしまい、操作不能になる	[illegible]バスナ2以上
沈黙	魔法が一切使えなくなる	バスナ3以上
こびと	体が小さくなり、相手に物理攻撃が当たらなくなる	[illegible]マム、バスナ4以上
麻痺	体が動かなくなり、操作不能になる	バスナ5以上
混乱	コマンドを受けつけなくなる。敵、味方の区別なく物理攻撃をする	バスナ6以上
戦闘終了後も継続		
猛毒	徐々にHPが減少していく	どくけし、エスナ1以上
暗闇	視界が暗くなり、相手に物理攻撃が当たりにくくなる	めぐすり、エスナ[illegible]以上
呪い	戦闘中のすべての行動の成功率が低下する	じゅうじか、エスナ2以上
あれる	魔法が一切使えなくなる	とんかち、エスナ3以上
蛙	魔法が一切使えなくなり、物理攻撃が当たりにくくなる	おとめのキッス、エスナ4以上
石	体が石化し、操作不能になる	きんのはり、エスナ5以上
戦闘不能	力尽き、回復するまで操作不能になる	[illegible]クスのお、レイズ、[illegible]で復活

ステータス異常での隊列変化

前衛のメンバーが全員「石」か「戦闘不能」状態になると、その場で後衛のメンバーが自動的に前衛にシフトされてしまう。この状態は戦闘が終了しても継続し、隊列を組み直さない限り、後衛メンバーが前衛に出たままになるので、注意しなければならない。

属性と相性について

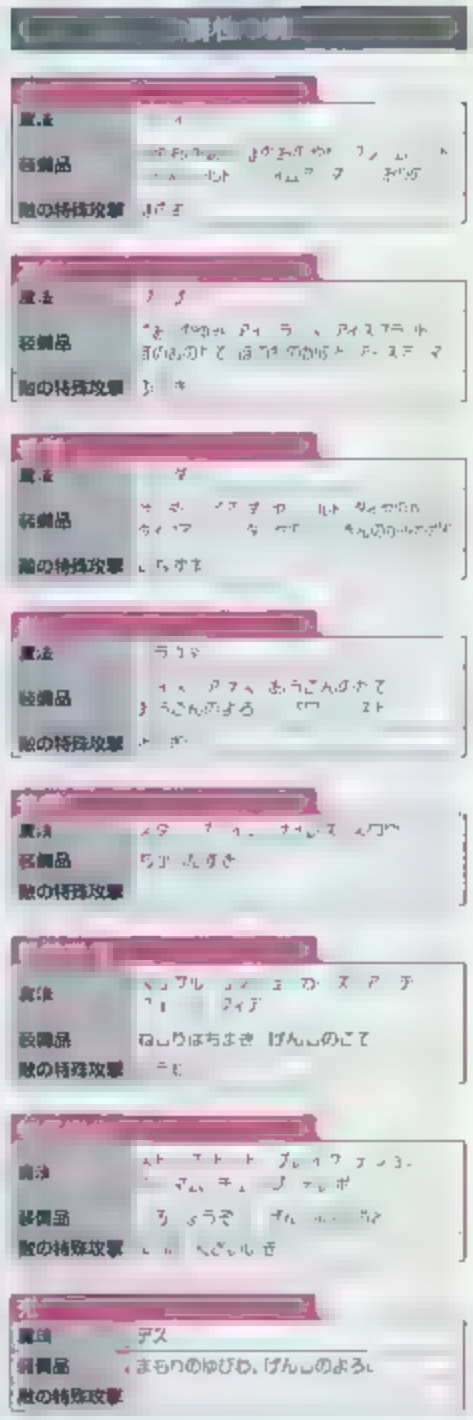
一部の装備品やアイテム、魔法は、属性と呼ばれる性質を持っている。またモンスターの中にも特定の属性に対して弱点や耐性を持っていたり、あるいは属性のダメージを吸収してしまうものが存在する。そこでこの属性関係をうまく利用し、効率よくダメージを狙ったり、逆にモンスターの特殊攻撃の属性に合わせて、耐性のある防具を装備しておくことで、受けるダメージを大幅に減らすことが可能となる。

属性は右に挙げた8種類。これ以外はすべて無属性となり、属性による影響は反映されない。なお装備品には、「イージスのたて」や「くろのローブ」など、複数の属性を兼ね備えたものも存在する。

特定の敵に強い武器

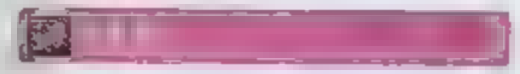
属性とは別に、特定のモンスターに対して高い効果を発揮する武器もいくつか存在する。属性による影響と同じく、大ダメージを狙えるので、こちらもうまく活用していこう(326ページ参照)。

空中に浮かぶ神官には「ウィングソード」、アンデッドには「いやしのつえ」が有効。



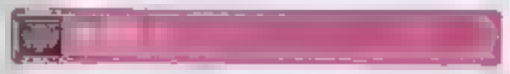
町の施設を有効に利用しよう

店ではアイテムの売買ができ、宿屋では傷ついたパーティーを癒すことが可能。町の施設は冒険には欠かせない。目的に合わせてうまく利用しよう。なお、聖堂には看板が出ていないので、本書マップページのタウンガイドを参考に!



主に物理攻撃に使用する武器を売っている。購入時に所持数や装備後の能力の増減がわかるので、無駄なく買い物できる。場所によって売っているものが違う

敵の攻撃から身を守るさまざまな防具を売っている。武器屋同様、購入時に所持数や装備後の能力の増減がわかる。町や村によって売っているものが違う



魔法の本を売っている。魔法は本を読むことによって習得可能。アイテムとして装備することもできるので、ぜひ立ち寄っておきたい。場所によって品揃えが違う

HPやMP、ステータス異常を回復するアイテムを12種類扱っている。すべての町や村の店で同じものを売っているので、必要なときに必要なものをすぐに買うことができる

HP、MPを完全回復することができる。「猛毒」「石」といった戦闘後も持続するステータス異常は、宿屋に泊まっても回復しない。泊まる前に治療しておこう

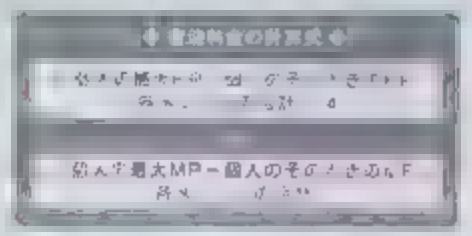
ステータス異常「戦闘不能」から仲間を復活させてくれる。道具屋で「フェニックスのお」を買うと5000ギルかかるが、こちらは無料。しかし、HPやMPは回復しない

町の情報通が集まる場所。ここで人々から謎解の手がかりになるさまざまな情報を得られることが多い。新しい町に行ったら、情報集めに立ち寄っておくとよいだろう

宿屋に安く泊まるには?

強敵との戦いでボロボロになって宿屋へ。しかし高すぎる宿泊料金に絶句! そんなときは、少しでも安く宿屋に泊まるためにちょっとひと工夫してみよう。

宿屋の宿泊料は下の計算式によって決定される。つまり金額の算出には、最大HPの影響が大きいのだ。大抵の場合、最大MPよりも最大HPのほうが高いはず。そこで、MPを消費してでも、ケアルでできるだけHPを回復しておけば、合計金額がぐっと安くなるというわけだ。

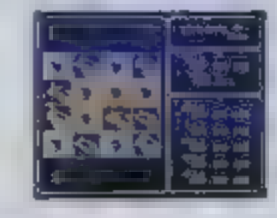


ケアルでHPをほぼ全快させて、宿屋へ。MPは減ってしまった

ミニゲーム＆クリア後のお楽しみ

◆ 雪上船のミニゲームでちょっと一息

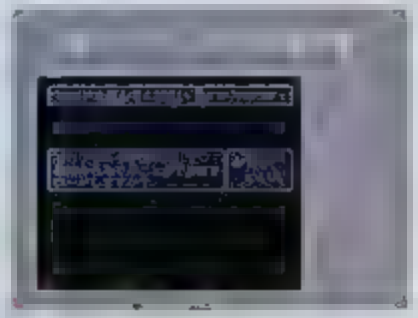
雪上船に乗っている状態で、◎ボタンを押しながら⊗ボタンを22回押すと、神経衰弱のミニゲームが楽しめる。以下の表にあるように、ミニゲームで好成績を収めると、冒険の役に立つ賞品をゲットできるのだ。雪上船は、ヨーゼフを仲間にすれば手に入るぞ。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

◆ 難易度の高い｜オリシナルモード

ゲームをクリアすると、「オリシナルモード」で遊べるようになる。このモードでは、狙った敵が倒れてしまったとき、自動でほかの敵を狙う「オートターゲット」機能がなく、回復アイテムの対象も選べないため、戦闘の難易度が通常モードに比べて非常に高くなっている。



オートターゲットなし

⊗ボタンダッシュ不可

ミニマップは地球儀のみ

「石」「戦闘不能」からの復帰時にほかのステータス異常は回復しない

戦闘中、回復アイテムの対象を選択できない

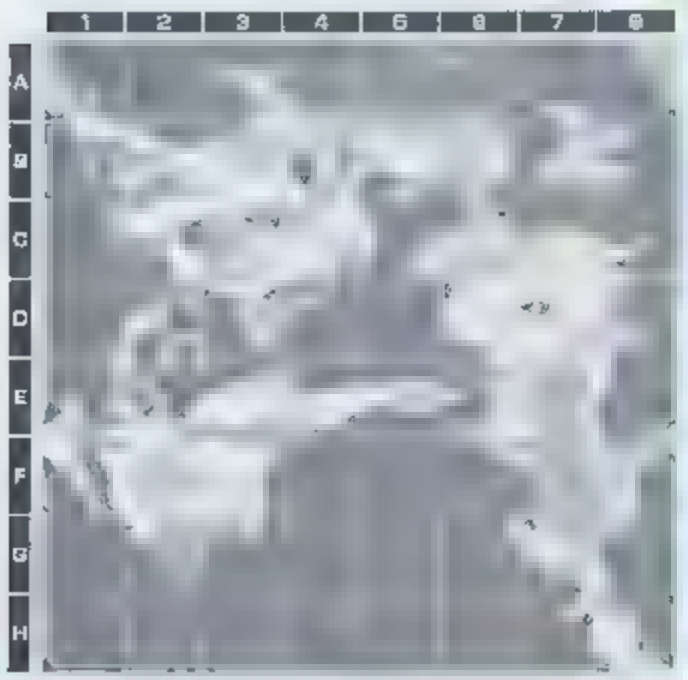
「アルテマ」の威力は、武器や魔法の熟練度によって変化する通常モードと違い、「アルテマ」体の持つ威力によってのみ決定される。

ワールドマップ

「FINAL FANTASY II」の舞台となる町や村、洞窟などの位置を、シナリオ進行に合わせて番号を振って掲載した。188ページ以降のシナリオページと186ページのシナリオチャートも併せて活用してほしい。

マップ索引

1	アルテアの町	P188	[illegible]	ディストの洞窟	P230
2	ガテアの村	P192	[illegible]	[illegible]	P235
3	フィンの町	P193	[illegible]	キャンプ	P238
4	パルムの町	P197	[illegible]	フィン城	P239
5	ポフトの町	P198	[illegible]	フィン城地下	P242
6	サラマンドの町	P200	[illegible]	ミシディアの町	P247
7	セミテの滝の洞窟	P20[illegible]	[illegible]	階の滝	P250
8	[illegible]フスクの町	P206	[illegible]	ミシディアの洞窟	P254
9	[illegible]フスクの洞窟	P208	[illegible]	[illegible]イアサン	P258
10	雪原の洞窟	P2[illegible]2	[illegible]	ミシディアの塔	P26[illegible]
11	カッコオーン城	P2[illegible]6	[illegible]	敵襲	P270
12	チョコボの森	P220	[illegible]	パラメキア城	P274
13	大戦艦	P222	[illegible]	[illegible]ェイト	P28[illegible]
14	ディストの城	P228	[illegible]	[illegible]ウム	P285



シナリオ攻略ページの見方

シナリオページは、町や洞窟で起こるイベントや注意点などを紹介する「タウンガイド」「ダンジョンガイド」と、次の目的地までの道を示した「ルートガイド」に分かれている。ここでは、ページの見方を覚えよう。

目的
その場所で実行しなくてはならない行動や目的

マップ解説
その場所の特徴とそこで起こるイベントを大まかに紹介。なお、番号はP182～183のワールドマップに対応している

ワールドマップ&座標
P182～183のワールドマップに示された座標

入手情報
町の人々から得られる、シナリオ進行の手がかりになるような重要な情報や、周辺で起こっている気になる情報

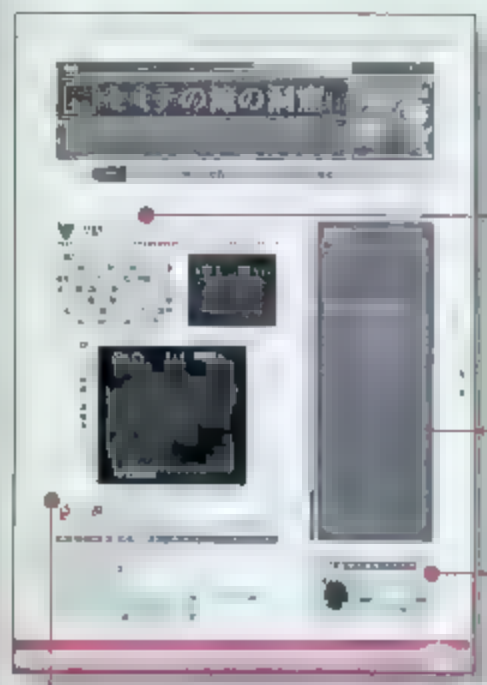
Town Guide ◆ タウンガイド

ショップリスト
ショップの品物と価格の一覧

イベントガイド
その場所で起こるイベントの解説

ワンポイント
覚えておきたい重要事項や、試してみてほしいワンポイントアドバイス

Dungeon Guide ◆ ダンジョンガイド



攻略アドバイス
そのダンジョンを攻略するにあたって、特に注意したい点

アイコンの解説
❶❷❸❹
Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ

ワンポイント&宝箱
覚えておきたい重要事項やワンポイントアドバイスに加え、同じページの階層で入手できる宝箱を掲載。枠内にモンスター名が記されている宝箱は、開ける際にそのモンスターが出現することを表している

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター

出現モンスター&固定モンスター
そのページに掲載されたマップ中に出現するモンスターの組み合わせ。宝箱に組んでいるモンスターは「固定モンスター」として掲載

目的地までの注意点
次の目的地までの移動手段や、移動中に注意したいこと

ルート図
次の目的地までのおすすめルート
は徒歩 はカヌー・船 は飛空船 は雲上船

出現モンスター
目的地までのフィールド上に出現するモンスター

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター。

Route Guide ◆ ルートガイド

攻略チャート

シナリオの流れに沿った攻略チャートを紹介する。マップページと合わせて、参考にしてほしい。灰色で示した場所へは行かなくてもクリアは可能だが、ストーリーを100%味わうためには、ぜひ立ち寄っておきたい。

1 帝国と反乱軍

2 ミスリルを求めて

3 巨大戦艦

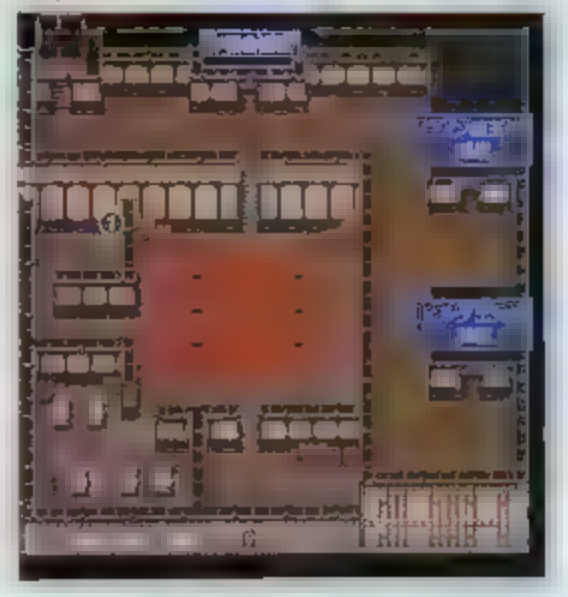
4 竜騎士

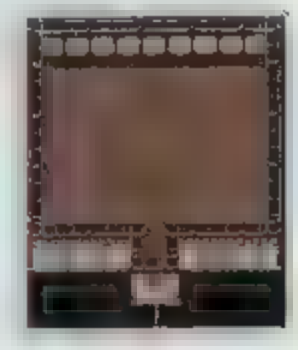
5 蜂起

6 究極騎士

7 決戦

アルテアの町



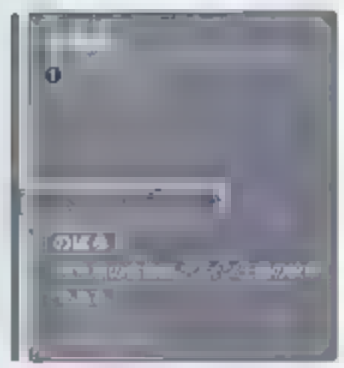


◎反乱軍のアジト

帝国軍と反乱軍

フィン国王女にして反乱軍の指揮者 ヒルダ

帝国兵に襲われ、満死の重傷を負ったフリオニールたちを救ったのは、帝国に祖国を追われ、反乱軍を指揮しているフィン国の王女 ヒルダだった。ヒルダから反乱軍の合言葉「のばら」を教わったら、さっそくヒルダに「のばら」についてたずねてみよう。すると、帝国に捕らえられた人々がフィンに集められていることがわかる。もしかしたら、はぐれてしまったレオンハルトもそこにいるかもしれない。とりあえず、フィンの町へ戻ってみることにしよう。



◎アルテアの町

武器屋

ナイフ	50ぎる
ウズ	250ぎる
[illegible]	300ぎる
ブロードソード	400ぎる
ミスリル[illegible]	
ミスリルナイフ	800ぎる
ミスリルメイス	500ぎる
ミスリルスピア	500ぎる
ミスリルソード	800ぎる

防具屋

[illegible]	50ぎる
かわのぼうし	80ぎる
ぶく	20ぎる
かわでぶくろ	50ぎる
ミスリル[illegible]	
ミスリルのたて	500ぎる
ミスリルかぶと	600ぎる
ミスリルアーマー	1000ぎる
ミスリルのこて	800ぎる

魔法屋

ファイアのほん	400ぎる
サンダーのほん	400ぎる
ブリザドのほん	400ぎる
ケアルのほん	200ぎる

道具屋

ポーション	50ぎる
ハイポーション	500ぎる
めぐすり	30ぎる
どくけし	200ぎる
[illegible]	600ぎる
とんがち	2000ぎる
おとめのキッス	2500ぎる
きんのはり	2500ぎる
フェニックスのお	5000ぎる
エーテル	2500ぎる
[illegible]	5000ぎる
エーケッキ	50000ぎる

＋道具屋で売っているものは、すべての町で共通

正体を隠す人々

合言葉「のばら」を使って話しかけよう

アルテアの町には、帝国を憎む間者たちが潜んでいる。フィンの町へ向かう前に、合言葉「のばら」を使って情報を集めてみよう。

まずは、世界一の盗賊を自称するボール。「のばら」を使って話しかけると、フィンの町に盗賊の家があるが、帝国に占領されているため、帰れないでいることがわかる。

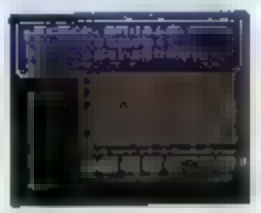
次にカシュオーン王子のゴードン。彼は、祖国カシュオーンが帝国に滅ぼされたとき、討ち死にした兄のスコットを見捨てて逃げてきた自分を卑怯者だと罵り、落ち込んでいる。

最後に、武器屋にいる老人・トブール。彼は、反乱軍の証を持つ手練れの武器屋だと、正体を明かしてくれる。今後、心強い味方になってくれそうだ。

寄り道3 バルムとガテア

湖の東にある町・バルム

作戦会議室にいる兵士の話から、東にあるバルムという港町へは、北の湖をカヌーで越えないと行くことができないことがわかる。アルテアの町のすぐ近くに位置していながらカヌーを持っていない今、バルムへ向かう術はない。



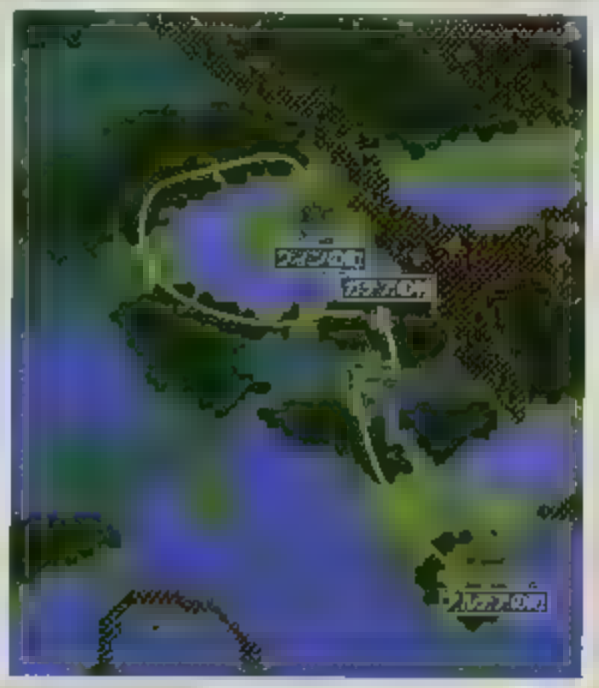
北の大地の小さな村・ガテア

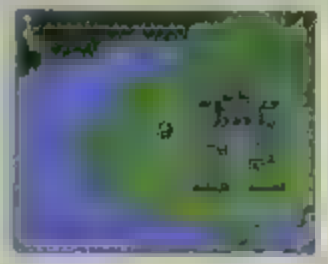
作戦会議室にいる老人の話によると、フィンの町のすぐ手前には、ガテアという小さな村があるようだ。何かフィンの町に関する情報を得られるかもしれない。それほど遠い道のりではないので、まずはこの村へ向かうことにしよう。

アルテアの町～ガテアの村～フィンの町

西や北へは行きすぎないこと！

フィンの町から北西のほうへ行くと、いきなり出現する敵が強くなる。現時点では、一撃で倒されてしまう危険が大きいので、まっすぐガテアの村からフィンへの町へ向かおう。ただし、フィン北西部に出現する強敵は高価で売れるアイテムを落とす確率が高い。戦闘を重ねて、経験を積んでから倒しに行けば、序盤で大金持ちになることも可能だ。

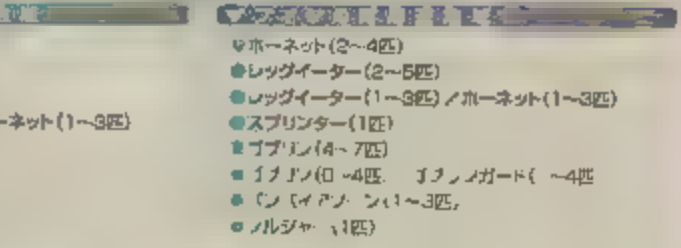




フィンの町へは、ガテアの村から南に沿って進むのがもっとも近いようだ。

←東へ

途中のエンカウント出現するモンスター



- ゴブリン(1～4匹)
- ホーネット(2～4匹)
- レッグイーター(2～5匹)
- レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)

- ホーネット(2～4匹)
- レッグイーター(2～5匹)
- レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)
- スプリンター(1匹)
- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(1～4匹)、ゴブリンガード(1～4匹)
- ウンディーネ(1～3匹)
- ルシャー(1匹)

注意すべきモンスター

ホーネット

HP	6
特徴	吸収弱
→ 攻略	P3 0

バンパイアノーム

HP	20
特徴	魔攻弱
→ 攻略	P3

Town Guide ＋ タウンガイド

ガテアの村

フィンの町についての情報を集める

○ガテアの村

フィンの町の酒場

逃げ損ねた酒場のマスター

村人からは、敵の手に落ちたフィンの町の様子を聞くことができる。町は帝国兵とモンスターに占領され、危険な状況にあるようだ。しかし、町はずれにある酒場では、帝国が攻めてきたときに逃げ遅れたマスターが、今でも帝国兵相手に商売を続けているという。彼ならレオンハルトの行方を知っているかもしれないぞ。

武器屋

ジャベリン	300ぎる
ブロードソード	400ぎる
アクス	500ぎる
ゆみ	50ぎる

防具屋

バックラー	50ぎる
かわのぼうし	80ぎる
かわのよろい	00ぎる
かわでぶくろ	50ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

Town Guide ＋ タウンガイド

フィンの町

酒場のマスターに会う

○フィンの町

出現モンスター

- ●コブラッター（4匹）
- ●ホーネット（1～4匹）
- ●レッグイーター（2～5匹）
- ●レッグイーター（2～5匹）／ホーネット（1～3匹）
- ●スプリンター（1匹）

武器屋

ウェアバスター	3000ぎる
ドライデット	5000ぎる
ウィングソード	5000ぎる
ほのぢのゆみ	5000ぎる

防具屋

おうごんのたて	1000ぎる
きょうんのかぶと	600ぎる
おうごんのよろい	2500ぎる
きんのむねあて	000ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

魔法屋

ヘスペルのほん	3000ぎる
ミーマムのほん	3000ぎる
フォーグのほん	3000ぎる
スロウのほん	3000ぎる

※経験はすべて、フィン経解放後に利用可能となる

帝国兵を欺く人々

酒場のマスターに合言葉を！

酒場は外壁の外にある。町の北から外壁の外に出て、西側の外壁に沿って南下すると、酒場の入口が見えてくる。カウンターの中にいる鎧を身につけていない人物が、マスターだ。合言葉「のばら」を使って、彼に話しかけてみよう。こちらが味方とわかった彼は、隠し扉の奥に負傷した兵士がいることを教えてくれる。

[illegible]

負傷兵の正体

扉の奥にいた負傷兵に「のばら」で話しかけると、彼がゴードンの兄・スコットだということがわかる。スコットは、ボーゲン伯爵の裏切りによってカシュオーンが滅んだことを口にすると、フリオニールに「リング」を託して絶命する。同盟国が失われてしまった。一刻も早くこのことをヒルダやゴードンに伝えに行こう。

スコットは最後にヒルダへ抱いていた熱い思いを口にするが

徘徊するモンスター

ヒルダやガテアの村人たちが言った通り、町は帝国兵とモンスターに占拠されている。そのため、この時点では酒場以外の施設を利用することはできない。また、民家の扉は、帝国兵によって堅く閉ざされ、町の人々はみな、中に閉じこめられたまま。彼らと会話することはもちろん、姿を見ることもかなわないのだ。

[illegible]

「リング」を使ったワールドマップの見方

「リング」入手以降、ボタンを押しながら ボタンを押すと、ワールドマップを見ることができる。コンフィグでマップの形状を3Dから平面に切り替えることも可能。ボタン設定で ボタンなど空いたところに設定しておくと、手軽に確認できて便利だ。

「リング」をアルテアに持ち帰ると…

スコット王子の死の痛み

フィンの町でスコット王子の最後に立ち会ったことをヒルダに伝え、形見の「リング」を見せると、ヒルダはフリオニールたちを反乱軍の一員として認めてくれる。そこで、最初の指令として、ミンウとともにヨーゼフという男の様子を見に行ってほしいと頼まれる。ヨーゼフは「ミスリル」という金属を調査するため、サラマンドの町へ出かけたまま、連絡が途絶えているという「ミスリル」さえ手に入れば、強力な武器が製造できる。ただちにサラマンドの町へ向かい、真相を究明しよう。

さらにヒルダから話を聞くと、帝国の建造しているという大型兵器船「だいせんかん」と、シドという男が作った空飛ぶ小型船「ひくうせん」について知ることができる。

[illegible]

[illegible]

ミスリルを求めて

さっそくミンウに「ミスリル」について尋ねると、ミンウが仲間になり、彼の持ち物「カヌー」が手に入る。これで北の湖を渡ることができそうだ。まずは、湖の向こうにあるというバルムの町を目指そう。

サラマンドへの旅立ちに向けて「ファイアのほん」と「ブリザドのほん」を買っておこう。少し先の話になるが、「ミスリル」の眠る洞窟の中で「ファイアのほん」を入手できるので、現時点ではフリオニール、マリア、ガイのうち誰かひとりに覚えさせておけばいいだろう。資金に余裕があれば、複数のメンバーに覚えさせておきたい。

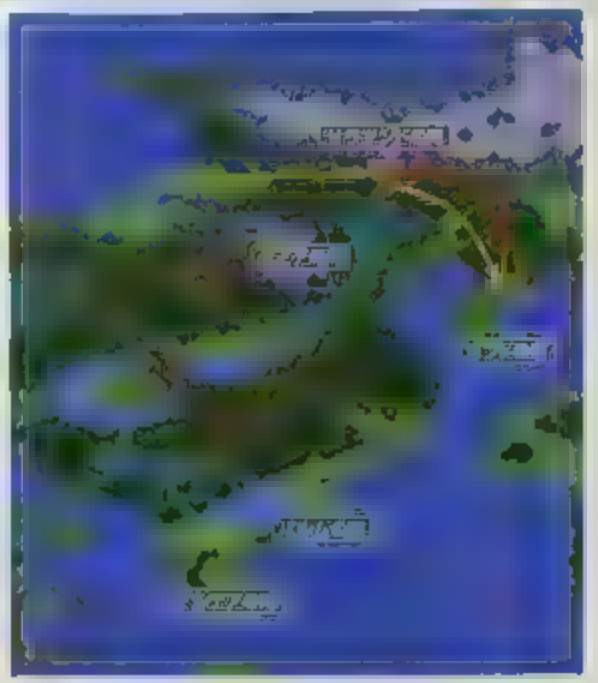
[illegible]

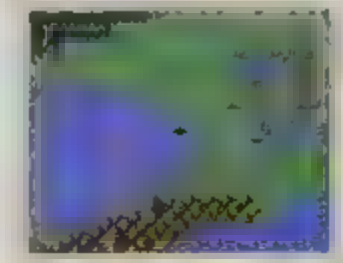
[illegible]

アルテアの町～バルムの町～ポフトの町　サラマンドの町　セミテの滝

3つの乗り物を乗り継ぐ

カヌーが使えるのは、湖と川のみ。海に出ることはできないので、湖を越えたらまっすぐバルムの町へ向かおう。バルムの町から定期船でポフトの町へ行き、そこから飛空船でサラマンドの町を目指すといいだろう。カヌー、定期船、飛空船は、いずれも乗っている間にモンスターと出くわすことがないため、安全に移動できるのだ。





[illegible]だけでカヌーに乗ることができる。

←飛空船　←カヌー　定期船　←飛空船

途中の[illegible]アル出現するモンスター

ポフトの町[illegible]

- レッダイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)
- スプリンター(1匹)
- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアゾーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)
- ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)

サラマンドの町[illegible]

- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアゾーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)
- ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)
- スプリンター(1～3匹)

[illegible]

クィーンビー
HP 30
特徴 [illegible]
➡ 攻略 P311

ソルジャー
HP 45
特徴 弓攻撃
➡ 攻略 P311

バルムの町

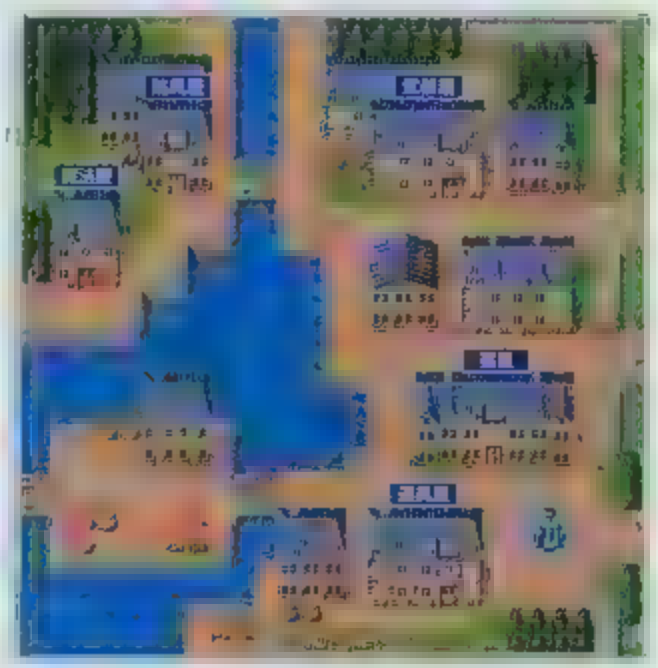
[illegible]ポフトを目指す

ポフトへの連絡船

自由で平和な雰囲気が漂うこの港町には、まだ帝国の魔の手は伸びていないようだ。町の入口近くにいる男に32ぎる払うと、ポフトへの定期船へ乗せてくれる。一度町の外に出て海辺に停泊している船に乗れば、一気にポフトまで行くことができる。

[illegible]

○バルムの町



武器屋

ダガ	400ぎる
メイス	800ぎる
アクス	500ぎる
ゆみ	50ぎる
ミスリル[illegible]	
ミスリルスピア	500ぎる
ミスリル[illegible]ート	800ぎる
ミスリルアクス	2000ぎる
ミスリルボウ	000ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
どうのむねあて	200ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通(189ページ参照)。

魔法屋

ケアルのほん	200ぎる
ブリンクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
[illegible]ルのほん	400ぎる

ポフトの町

飛空船でサラマンドを目指す

○ポフトの町

武器屋	
タガー	400ぎる
アクス	500ぎる
メイス	500ぎる
ゆみ	150ぎる
ミスリルスリ[illegible]	
ミスリルスピア	500ぎる
ミスリルソード	800ぎる
ミスリルアクス	2000ぎる
ミスリルボウ	000ぎる

防具屋	
ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
どうのむねあて	200ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋
※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

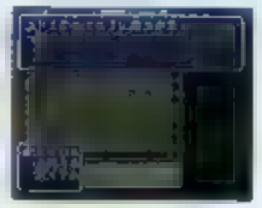
魔法屋	
ケアルのほん	200ぎる
ブリンクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
シェルのほん	400ぎる

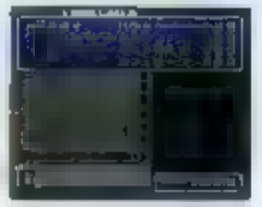
飛空船を作った男

シドの商売

この町の酒場には、飛空船で人を運ぶ商売をしているシドという男がいる。お金さえ払えば、飛空船で4つの町へひとっ飛びできるというわけだ。ヒルダの言っていた通り、このシドこそ、飛空船の魅力に取りつかれてフィン城騎士団を去り、見事飛空船を完成させた伝説の男なのだ。

さて、飛空船の乗り方だが、シドの後ろにいる子分に話しかけ、目的地に応じたお金を支払えばOK。一度町の外に出て、飛空船の上で●ボタンを押せば乗船できる。ただし、飛空船でたどり着いた場所から帰ってくるときは、徒歩になる。町の位置関係が把握できていないと迷ってしまうので、現時点ではサラマンド以外には行かないほうが無難だ。





北と東の町

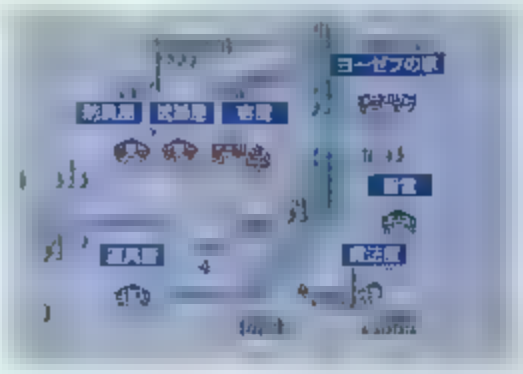
最北の町・サラマンド

ヒルダから依頼を受けたヨーゼフが「ミスリル」の調査をしているというサラマンドは、ここから北に行ったところにある、大陸最北端の町だ。シドの飛空船を利用する手もあるが、戦闘の経験を積みたいなら、徒歩で向かうのもいい。

帝国に支配された町　バフスク

東にあるバフスクという町は、帝国の占領下にあり、そこでは、なにやら恐ろしいものが作られているという。こちらも気にはなるが、まずはサラマンドのヨーゼフを訪ねて、帝国に対抗する武器を手に入れる任務を優先するべきだろう。

サラマンドの町



○サラマンドの町

帝国に捕らわれた男たち

ヨーゼフの不審な行動の理由は？

ヨーゼフに「ミスリル」のことを尋ねると、信用できないと黙り込んでしまう。反乱軍の同志のはずなのに、どうも様子がおかしい。しかし町の人の話から、セミテの滝の洞窟で「ミスリル」が採取できることがわかる。ともかく採取場所に向かってみよう。

武器屋	
メイス	500ギル
ロングソード	800ギル
トルアクス	800ギル
ロングボウ	250ギル

防具屋	
ブロンズのたて	200ギル
ブロンズかぶと	200ギル
ブロンズアーマ	400ギル
ブロンズのこて	300ギル

魔法屋	
レイズのほん	1500ギル
アンテのほん	1500ギル
デジョンのほん	1500ギル
テレポのほん	1500ギル

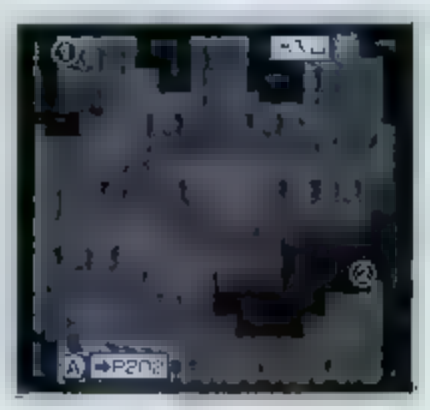
道具屋

●道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

セミテの滝の洞窟

攻略アドバイス

固定モンスター・ランドタートル以外、手強いザコ敵は出現しない。宝箱を回収しながら、一気に攻略しよう。地下2階以降に出現するグリーンスライムには、魔法攻撃以外はほとんど効かない。ボス戦に向けてMPを温存したいなら、逃げてしまうのも手だ。



○セミテの滝の洞窟B1F

出現モンスター

●ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
●ソルジャー(1匹)
●サスカッチ(1～5匹)
●ゴブリンガード(2～7匹)
●スプリンター(1～3匹)
●ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
●ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
●スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)

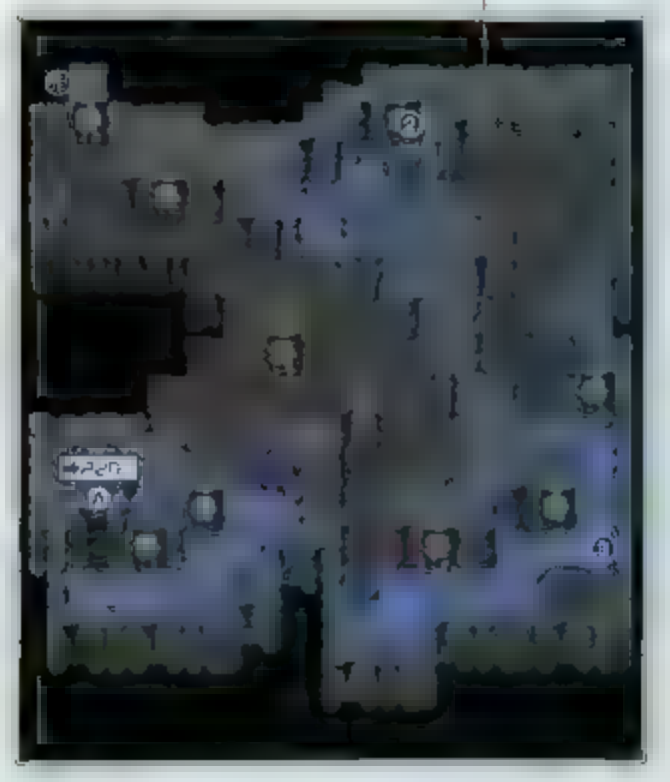
主なモンスター

バルーン

HP	20
特徴	口笛
➡攻略	P3

○小部屋

○セミテの滝の洞窟B2F



出現モンスター

- メルジャー(1匹)
- サスカッチ(1~5匹)
- ゴブリンガード(2~7匹)
- スプリンター(1~3匹)
- ゴブリン(0~3匹)／ゴブリンガード(0~2匹)／バルーン(1~4匹)
- ゴブリンガード(1~7匹　メルジャー　匹)
- スプリンター(0~3匹)／サスカッチ(1　3匹)
- グリーンスライム(2~8匹)

注意攻撃モンスター

ダ　ンスライム
HP　10
特徴　高い防御力
◀攻略 P3

ポールとヨーゼフの娘

地下3階の部屋で、サラマンドの男たちとポールを発見。しかし、その中になぜかひとりだけ女の子の姿が。ポールの話によると、この子はヨーゼフの娘、ネリーだという。ヨーゼフは、娘を人質に取られて脅されていたのだ。これで、ヨーゼフの不審な行動の理由の説明がつく。

○セミテの滝の洞窟B3F

出現モンスター

[illegible]

- サスカッチ(1~5匹)
- ゴブリンガード(2~7匹)
- スプリンター(1~3匹)
- ゴブリン(0~3匹)／ゴブリンガード(0~2匹)／バルーン(1~4匹)
- ゴブリンガード(1~7匹　メルジャー　匹)
- スプリンター(0~3匹)　サスカッチ(1~3匹)
- グリーンスライム(2~6匹)
- バルーン(2~6匹)

[illegible]

- ゴブリンガード(2~7匹)
- スプリンター(1~3匹)
- ゴブリン(0~3匹)／ゴブリンガード(0~2匹)／バルーン(1~4匹)
- ゴブリンガード(1~7匹　メルジャー　匹)
- スプリンター(0~3匹)　サスカッチ(1~3匹)
- グリーンスライム(2~6匹)
- バルーン(2~6匹)
- ゾンビ(2~4匹)

○セミテの滝の洞窟B4F

出現モンスター

- スプリンター（1～3匹）
- ゴブリン（0～3匹）／ゴブリンガード（0～2匹）／バルーン（1～4匹）
- ゴブリンガード（1～7匹）／ソルジャー（1匹）
- スプリンター（0～3匹）／サスカッチ（1～3匹）
- グリーンスライム（2～6匹）
- バルーン（2～6匹）
- ソンビ（2～4匹）
- ソルジャー（1～3匹）

- ランドタートル

ランドタートル
HP 140
特徴 高い攻撃防御力
→攻略 P3 2

→攻略 P3 2

帝国と互角に渡り合える武具

一流鍛冶屋 トプール

発掘した「ミスリル」を、アルテアの町の武器屋にいるトプールに渡すと、これ以降、ミスリル製の武器と防具を購入できるようになる。

新しい装備品を揃えたら、ヒルダに「だいせんかん」について尋ねよう。すると、帝国軍がバフスクの町で秘かに建造中の大戦艦を破壊せよという次なる指令が下される。

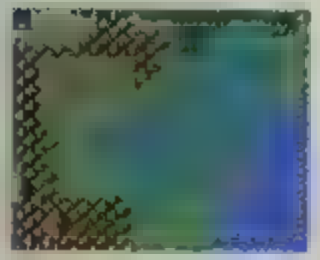
[illegible]

次の目的地までの道のり

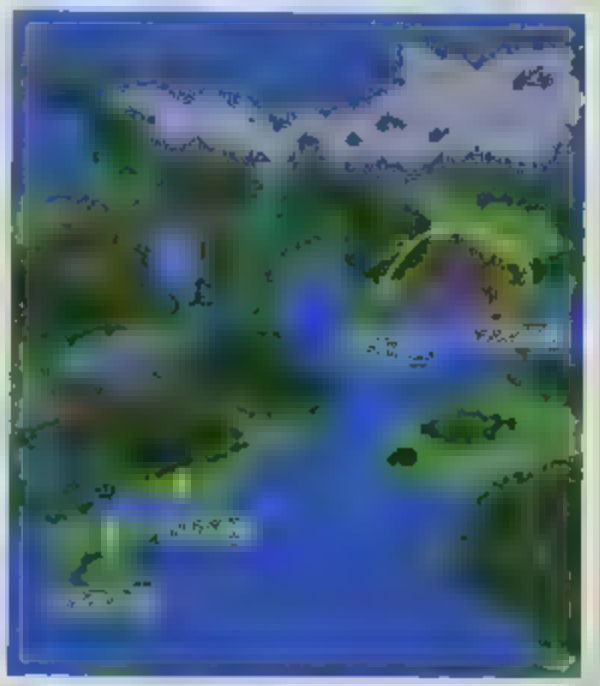
アルテアの町～バフスクの町～バフスクの洞窟

ポフトの町から東へ

バフスクの町は、ポフトの町の東にある。途中のエリアには、これまでに出会ったことのあるモンスターしか出現しないので、安心して進もう。万全を期すなら、パルムから定期船でポフトへ行き、ポフトから飛空船を利用するといい。また、少しパーティーが弱いと感じたら、ここは戦闘を多くこなせる徒歩で進もう。



[illegible]



徒歩 ← カヌー 定期船 ← 飛空船

途中のエリアに出現するモンスター

- スプリンター（1匹）
- ゴブリン（4～7匹）
- ゴブリン（0～4匹）／ゴブリンガード（1～4匹）
- バンパイアソーン（1～3匹）
- ソルジャー（1匹）
- ホーネット（7匹）／クィーンビー（1匹）
- サスカッチ（1～5匹）
- ゴブリンガード（2～7匹）

バフスクの町

目的 反乱軍のスパイを捜し、大戦艦を目指す

バフスクの町

武器屋

タガー	400ぎる
ストア	500ぎる
ロ ゲ ト	600ぎる
ロ ゲボウ	250ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロ ズがぶと	200ぎる
ぎんのむねあて	400ぎる
ブロンズの て	300ぎる

道具屋

→道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）

魔法屋

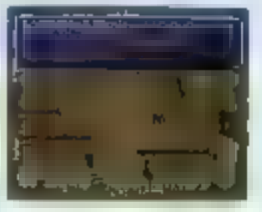
フィア のほん	800ぎる
バスナのほん	800ぎる
エスナのほん	800ぎる
サイレスのほん	800ぎる

手続 大戦艦と反乱軍スパイ

無能な指揮官

ダークナイトの代わりに大戦艦建造の指揮をしているボーゲンは、威張り散らすばかりで自分は何ひとつできない、無能な男のようだ。帝国兵からも反感を買っているこのケチな男こそ、スコットの言っていたカシュオーンの裏切り者なのだ。

大戦艦へ潜入する方法



大戦艦へ入るには、帝国軍の兵士が持つ通行証が必要だという。しかし、それがどこにあるのかまでは、建造作業をさせられていた町の男たちさえも、まったく知らない様子。とりあえず建造中だという大戦艦へ近づく方法を探し出すのが先決だ。

味方のスパイが潜入している

ヒルダに派遣された反乱軍のスパイは、帝国兵になりすまし、町のどこかに潜んでいるという。大戦艦破壊の手引きをするため、フィオニールたちの到着を待っているはずだ。一刻も早くスパイを探し出し、情報を聞き出さなくては。

大戦艦へ続く地下道

帝国兵に扮した味方

町の南西、数件の家が建ち並ぶ人気のない場所に、ひとりの帝国兵が立っている。合言葉「のばら」を使って話しかけると、この兵士が反乱軍のスパイだということがわかる。さっそく「だいせんかん」について聞いてみると、大戦艦の建造地へ続く地下道があることを教えてくれる。兵士はこのあとすぐ姿を消してしまうが、彼の去っていったほうへ歩いて行くと、階段が見えてくるはず。そこが、地下道への入口だ。

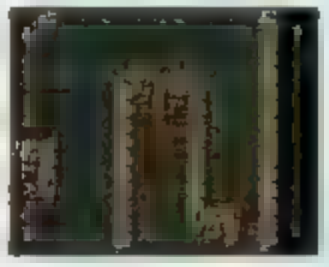
バフスクの洞窟

ボス戦 迷宮中の大魔獣を撃破する

攻略アドバイス

洞窟といっても、ここは人の手によってきちんと掘られた地下通路。複雑な道や仕掛けはなく、出てくるモンスターもセミテの滝の洞窟や、バフスクの町周辺で出会うモンスターばかりなので、一気に攻略してしまおう。地下水が流れているエリアは、地下水部分も歩くことができる。

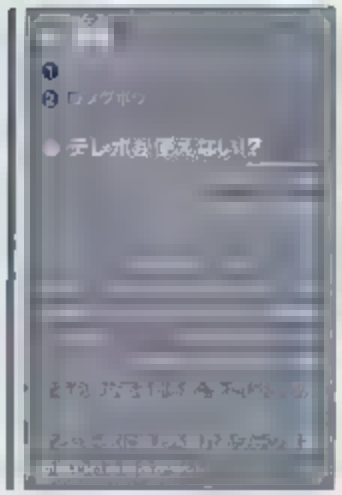
○バフスクの洞窟B1F



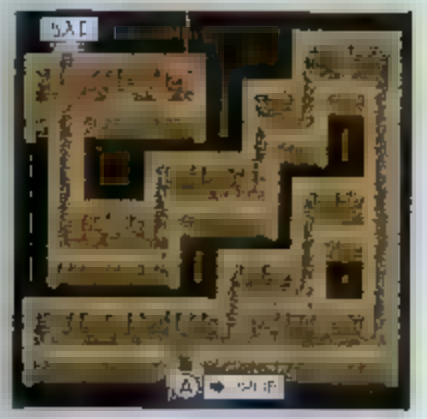
出現モンスター

バフスクの洞窟B1F

- ジャイアントバット(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～4匹)／バンパイアソーン(2～4匹)
- ソルジャー(1～3匹)
- バルーン(0～3匹)／ソルジャー(1～2匹)
- レッグイーター(0～5匹)／バンパイアソーン(2～6匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～7匹)／バンパイアソーン(0～5匹)／ウィンドゾンビ(1匹)



○バフスクの洞窟B2F



出現モンスター

バフスクの洞窟B2F

- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～4匹)／バンパイアソーン(2～4匹)
- ソルジャー(1～3匹)
- バルーン(0～3匹)／ソルジャー(1～2匹)
- レッグイーター(0～5匹)／バンパイアソーン(2～6匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～7匹)／バンパイアソーン(0～5匹)／ウィンドゾンビ(1匹)
- ゾンビ(1～2匹)／デッドヘッド(1～2匹)

大戦艦完成

黒騎士ダークナイトの登場

出口には、パラメキアへ帰ったはずのダークナイトが待ちかまえていた。大戦艦はすでに完成していたのだ。ダークナイトは、降伏しろと言い残し、大戦艦に乗り込んでいった。轟音と共に大地を飛び立つ巨大戦艦。このままでは、世界は破壊し尽くされてしまう!

大戦艦の弱点

ポフトの町にいるシドを訪ねる

飛空船に詳しいシドなら、大戦艦の弱点を知っているかもしれない。アルテアへ帰る前に、ポフトに寄ってシドに「ひくうせん」について訪ねてみよう。大戦艦の動力源が「たいようのほのお」だと教えてもらえるぞ。

「たいようのほのお」の秘密

アルテアへ戻ると、ミンウがパーティを抜けることになる。その後、ヒルダ、ミンウ、フィン王の3人に「たいようのほのお」について聞いてみると、炎は今でもカシュオーン城に祭られており、カシュオーン城に施された封印を解くには「めがみのベル」が必要だということ、炎は「エギルのたいまつ」にしか移せないことがわかる。まずは、「めがみのベル」を探しに行こう。

別れと出会い

雪原を渡るため、ヨーゼフとセミテの滝へ

ヒルダに「めがみのベル」について尋ねると、雪原の洞窟に眠っているので、ヨーゼフに相談するようにと助言される。さっそくサラマンドの町へ行き、ヨーゼフに会おう。

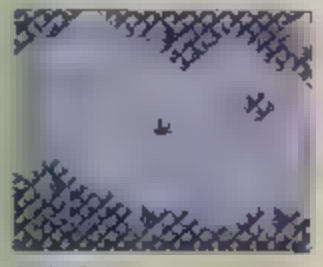
ヨーゼフに「めがみのベル」について聞くと、雪原を渡るためには雪上船が必要なことがわかる。雪上船は、セミテの滝の洞窟にある青い石の近くに隠してあるらしい。前に地下1階で見つけた、あの光る石のことだ。ヨーゼフを仲間に加え、今一度セミテの滝の洞窟を目指そう。

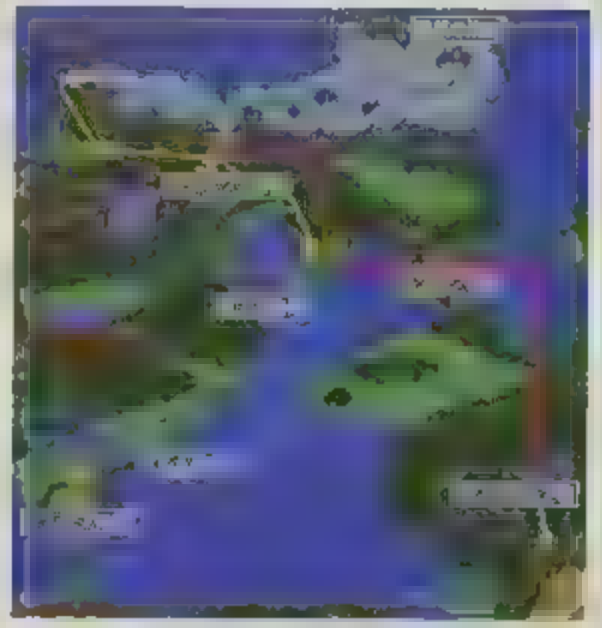
青く光る石の右側の壁から、隠し部屋へ入ると「せつじょうせん」を入手できる。これで雪原を渡れるぞ。

アルテアの町 雪原の洞窟・カシュオーン城

雪上船で雪原へ

セミテの滝の洞窟で雪上船を手に入れたら、雪原の洞窟を目指そう。カヌー同様、特別な操作をしなくても雪原に入るだけで雪上船に乗ることができる。雪原の洞窟クリア後、カシュオーン城へはシドの飛空船で向かうといい。その際、雪原の洞窟からポフトの町までは長い距離を歩かなくてはならないが、強い敵は現われないので気楽に進もう。





途中のエリアに出現するモンスター

- スノーマン(2~4匹)
- アイシクル(1~4匹)

- ゾンビ(2~4匹)
- レッグイーター(0~4匹)/ホーネット(0~4匹)
  バンパイアソーン(2~4匹)
- ソルジャー(1~5匹)
- バルーン(0~3匹)/ソルジャー(1~2匹)
- レッグイーター(0~5匹)/バンパイアソーン(2~6匹)
- レッグイーター(0~4匹)/ホーネット(0~7匹)
  バンパイアソーン(0~5匹)/クィーンビー(1匹)
- ゾンビ(1~2匹)/デッドヘッド(1~2匹)
- ゴブリンガード(6~7匹)/ゴブリンプリンス(1~2匹)

アイシクル

HP	60
特徴	冷気吸収

→攻略 P3.2

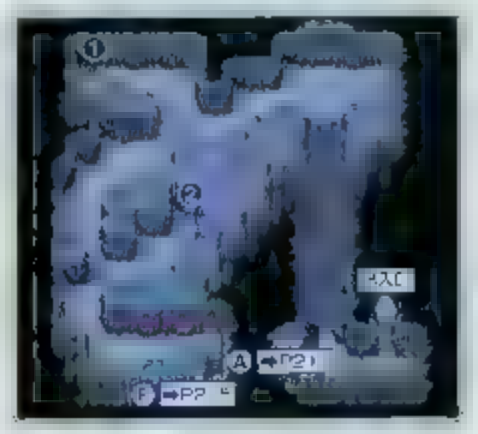
雪原の洞窟

目的 「めがみのベル」を入手する

攻略アドバイス

強敵はあまり出現しないが、ステータス異常攻撃を仕掛けてくるモンスターがやっかい。パーティーの誰かひとりに、エスナを覚えさせてから臨みたい。戦闘がきついようなら、無理はせず、一度、町まで戻り、体力を回復。武器や魔法の熟練度を上げてから攻略しよう。

○雪原の洞窟B1F



出現モンスター

雪原の洞窟B1F

- ●デッドヘッド(2~4匹)
- ●スノーマン(2~4匹)
- ●ゾンビ(1~2匹)/デッドヘッド(1~2匹)/グール(0~1匹)/シャドウ(0~1匹)
- ●ゴブリン(0~3匹)/ゴブリンガード(0~4匹)/バルーン(0~4匹)/グレネード(1~2匹)
- ●アイシクル(1~4匹)
- ●グール(1~4匹)
- ●ゾンビ(0~2匹)/デッドヘッド(0~2匹)/グール(1~2匹)
- ●スノーマン(0~3匹)/アイシクル(1~3匹)

雪原の洞窟B2F

- ●デッドヘッド(2~4匹)
- ●スノーマン(2~4匹)
- ●ゾンビ(1~2匹)/デッドヘッド(1~2匹)/グール(0~1匹)/シャドウ(0~1匹)
- ●ゴブリン(0~3匹)/ゴブリンガード(0~4匹)/バルーン(0~4匹)/グレネード(1~2匹)
- ●アイシクル(1~4匹)
- ●グール(1~4匹)
- ●ゾンビ(0~2匹)/デッドヘッド(0~2匹)/グール(1~2匹)
- ●スノーマン(0~3匹)/アイシクル(1~3匹)
- ●デュアルヘッド(1~4匹)

雪原の洞窟B3F

- ●グレネード

雪原の洞窟B3F

- ●ゾンビ(1~2匹)/デッドヘッド(1~2匹)/グール(0~1匹)/シャドウ(0~1匹)
- ●ゴブリン(0~3匹)/ゴブリンガード(0~4匹)/バルーン(0~4匹)/グレネード(1~2匹)
- ●アイシクル(1~4匹)
- ●グール(1~4匹)
- ●ゾンビ(0~2匹)/デッドヘッド(0~2匹)/グール(1~2匹)
- ●スノーマン(0~3匹)/アイシクル(1~3匹)
- ●デュアルヘッド(1~4匹)
- ●グレネード(1~6匹)

雪原の洞窟B3F

雪原の洞窟B3F

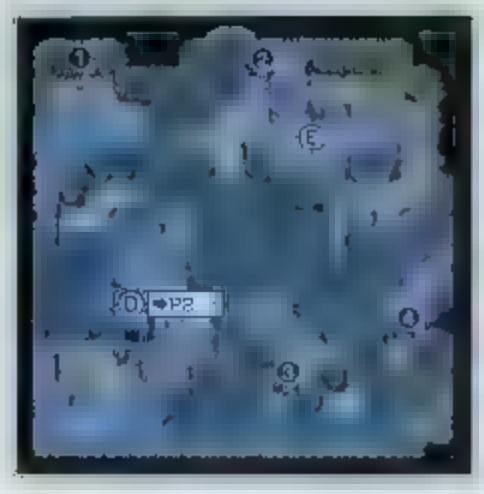
デュアルヘッド

HP 80

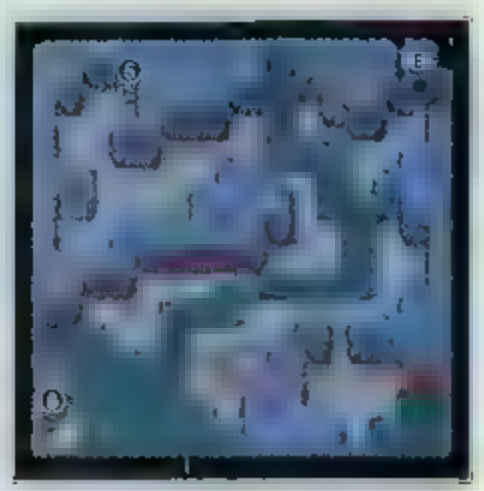
特徴 高い攻撃力

➡攻略 P313

○雪原の洞窟B4F



○雪原の洞窟B5F



出現モンスター

▼B1(奥)B2

- ゴブリン(0~3匹)/ゴブリンガード(0~4匹)/バルーン(0~4匹)/グレネード(0~2匹)
- アイシクル(1~4匹)
- グール(1~4匹)
- ゾンビ(0~2匹)/デッドヘッド(0~2匹)/グール(1~2匹)
- スノーマン(0~3匹)/アイシクル(1~3匹)
- デュアルヘッド(1~4匹)
- グレネード(1~6匹)
- スノーマン(2~7匹)

▼B2(手前)B3

- アイシクル(1~4匹)
- グール(1~4匹)
- ゾンビ(0~2匹)/デッドヘッド(0~2匹)/グール(1~2匹)
- スノーマン(0~3匹)/アイシクル(1~3匹)
- デュアルヘッド(1~4匹)
- グレネード(1~6匹)
- スノーマン(2~7匹)
- グール(1~3匹)/シャドウ(1~3匹)

▼固定モンスター

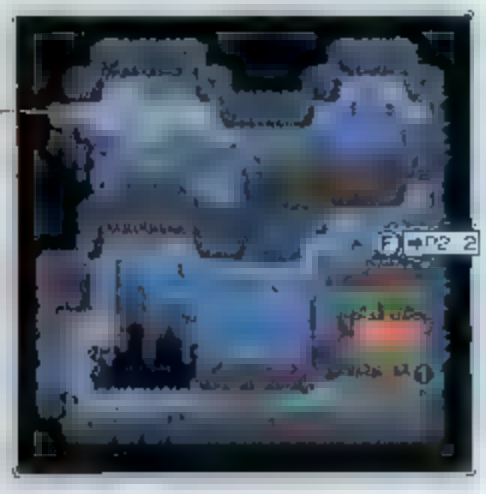
- グール/シャドウ

「めがみのベル」の隠し場所

ジャイアントビーバーの抜け穴

地下5階の小部屋には、ジャイアントビーバーたちが暮らしている。部屋の奥に立っているピ[illegible]ル「めがみのベル」について聞いてみると、右の壁に抜け穴があり、その先で怪物がベルを守っているという。

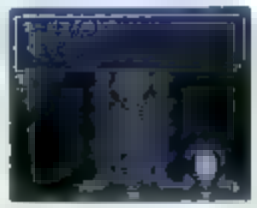
○雪原の洞窟B6F



ボーゲンの卑劣な罠

ヨーゼフの死

地下1階では、ボーゲンが待ち構えている。ついにカシュオーンの裏切り者と対決するときが来たのだ。ボーゲンとの戦闘に勝つと、音音とともに巨大な岩が転がり落ちてくる。ボーゲンが残した罠だ！　フォールたちを逃がすため、ひとり岩を支えるヨーゼフ。しかし、3人が無事に逃げ切ったのを見届けると、彼は岩の下敷きとなってしまうのだった。ヨーゼフの死を無駄にしないよう、一刻も早く大戦艦を破壊しよう。



身を盾にして3人を救ったヨーゼフ。彼の意志を継ぎ、必ずや世界の平和を取り戻すのだ！

Dungeon Guide ダンジョン

カシュオーン城

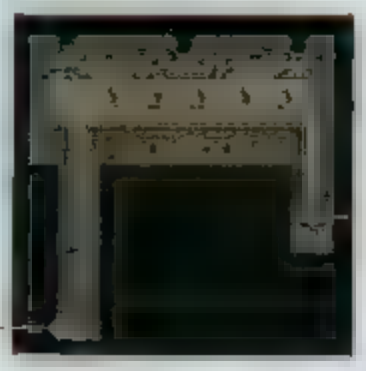
「エギルのたいまつ」を入手し、「たいようのほのお」を持ち帰る

攻略アドバイス

帝国に滅ぼされて人気の絶えた城内では、ランドタートル、アダマンタイマイといった強敵が頻繁に出現する。物理攻撃がほとんど効かない敵が多く、魔法を多用することになるので、MPが低いようなら、エーテルを用意しておくこと。また、カシュオーン城の南にはチョコボの森がある。チョコボを利用すれば、モンスターと出会うことなく町へ戻ることができるので、無理して一度で攻略しようとせず、ピンチになったらテレポで脱出し、戦勢を整え直そう。

小部屋

カシュオーン城1F



出現モンスター

- レッグイーター(0~4匹)／ホーネット(0~4匹)／バンパイアゾーン(2~4匹)
- ソルジャー(1~3匹)
- ベルーン(0~3匹)／ソルジャー(1~2匹)
- レッグイーター(0~5匹)／バンパイアゾーン(2~6匹)
- レッグイーター(0~4匹)／ホーネット(0~7匹)／バンパイアゾーン(0~5匹)／ウィーンビー(1匹)
- ゾンビ(1~2匹)／デッドヘッド(1~2匹)
- ゴブリンガード(6~7匹)／ゴブリンプリンス(1~2匹)
- サージェント(1匹)

● 魔法について

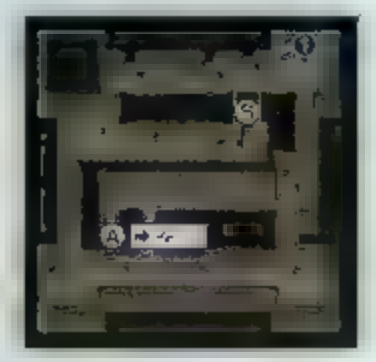
● 主要

もうひとりの勇者

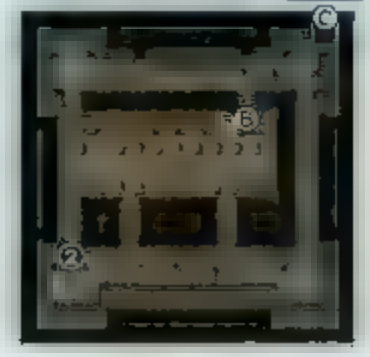
行方知れずだったゴードンと再会

カシュオーン城1階では、アルデアの町から姿を消したゴードンと再会できる。カシュオーンの血を継ぐ者として使命を感じ、「たいようのほのお」を取りに来たのだという。そこに、かつての勇者の面影はない。ゴードンを仲間に加え、いざ「エギルのたいまつ」を求めて城を探索しよう。

➡P2 8



カシュオーン城2F



カシュオーン城3F

出現モンスター

- ダール(1~3匹)／シャドウ(1~3匹)
- オーガ(1~3匹)
- シャドウ(2~6匹)
- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)

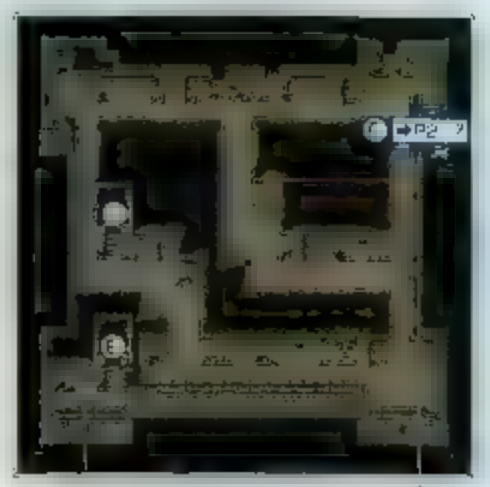
- オーガ(1~3匹)
- シャドウ(2~6匹)
- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)
- オーガ(0~2匹)／オーガメイジ(1~2匹)

- ウェアラット

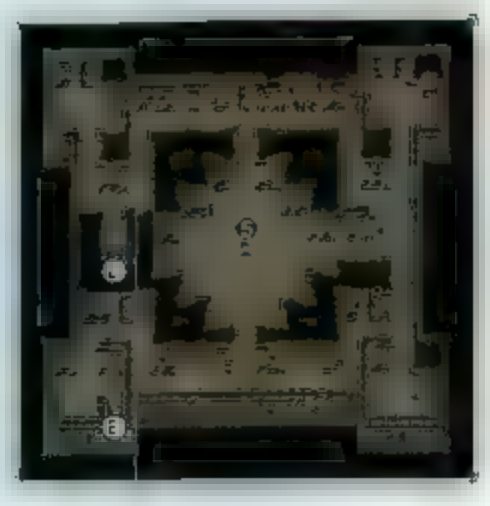
オーガメイジ
HP 40
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P3 3

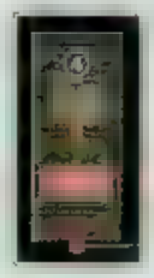
ウェアラット
HP 60
特徴 猛毒攻撃
➡攻略 P3 3

○カシュオーン城4F



○カシュオーン城5F





出現モンスター

カシュオーン城

- シャドウ(2~6匹)
- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)/オーガ(1~2匹)/オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)/オーガ(0~2匹)
- オーガ(0~2匹)/オーガメイジ(1~2匹)
- ガスト(2~4匹)

[illegible]

- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)/オーガ(1~2匹)/オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)/オーガ(0~2匹)
- オーガ(0~2匹)/オーガメイジ(1~2匹)
- ガスト(2~4匹)
- グール(0~3匹)/シャドウ(0~3匹)/ガスト(1~2匹)

中ボスモンスター

- マインバルーン

松明に炎を

「エギルのたいまつ」を手に入れたら、急いで城の1階へ戻ろう。元来た道を戻るのが面倒なら、テレポで脱出してから、再び城の中に入れば簡単だ。1階の大広間の中央で燃えさかる炎に近づき、「エギルのたいまつ」を使えば、見事「たいようのほのお」を入手できる。

ついに手に入れた「たいよ[illegible]」。これで[illegible]戦[illegible]破[illegible]

連れ去られた飛空船

城を出ると、飛空船が飛んでくる。どうやらヒルダが迎えによこすといっていた飛空船らしい。しかし、そのあとを追って大戦艦が近づいてくる。必死で逃げる小さな飛空船を、あっという間に追いつめる大戦艦。ふたつの船は乱飛行を続けながら、雲の中に消えてしまった。操縦しているシドの身が心配だ。急いでアルテアに戻り、大戦艦の情報を集めよう!

[illegible]
そしてシドの運命は?

大戦艦の補給基地

王女ヒルダの行方

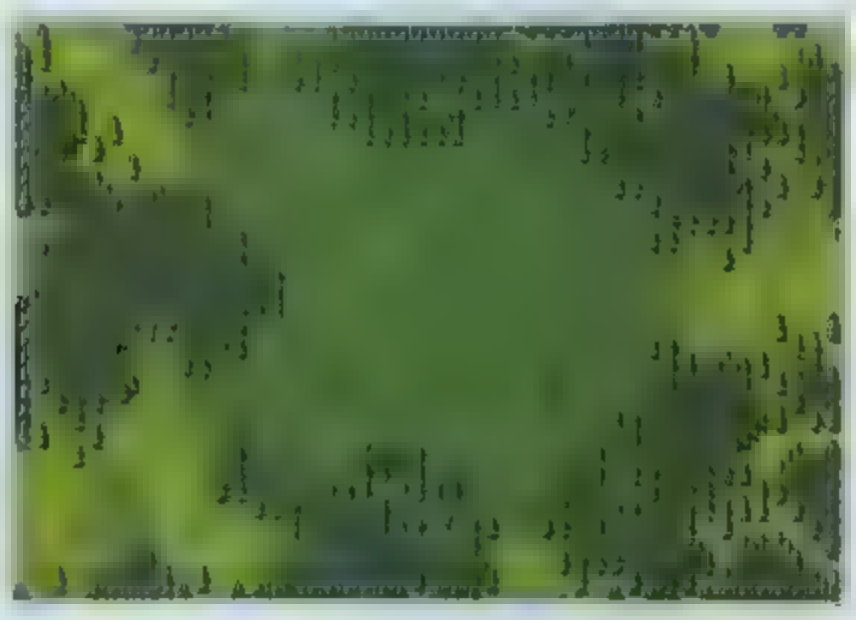
アルテアの町に戻ると、シドの操る飛空船が大戦艦に捕まってしまったことがわかる。しかも、飛空船にはヒルダが乗っていたという。彼女は辛い任務にあたるプリオールたちを気遣い、自らもまた飛空船に乗り込んでいたのだ。

補給地は北の大地にある

反乱軍アジトの兵士によると、大戦艦は北の方へ飛んでいったらしい。恐らく、フィンの北にあるという燃料補給所へ向かったのだろう。ヒルダやシドも、きっと飛空船と共にそこに捕らわれているに違いない。

チョコボの森

チョコボとしを通れせる



チョコボの森

チョコボ発見

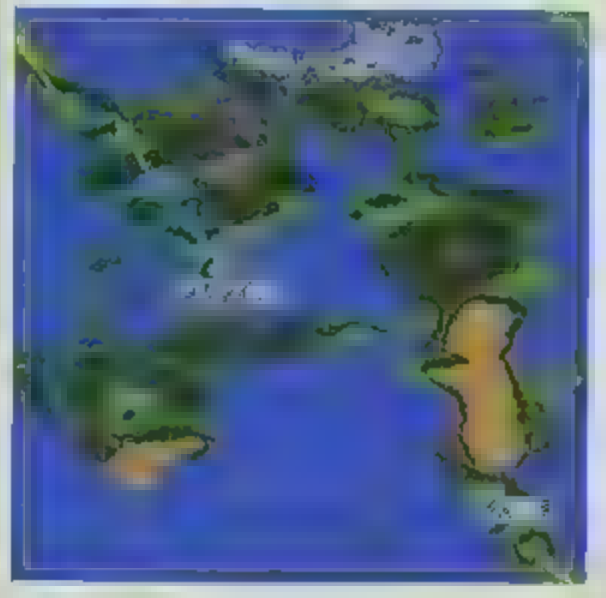
背中に乗って、安全な帰路を確保

チョコボを見つけたら、近づいて❸ボタンを押そう。すると、チョコボの背中に乗って森の外を自由に移動できるようになる。チョコボへの乗り降りは、❸ボタンひとつでOK。一度降りるとチョコボは森へ帰ってしまうので、目的地に着くまでは❸ボタンを押さないように注意。

アルテアの町～大戦艦

戦闘経験を積みながら北上

大戦艦に潜入する前に、目安としてフィンの町のキャプテンを倒せるくらいの戦力がほしい。不安なら、北上して戦闘経験を積むといい。マジシャンやオーガメイジを倒せば、高価なアイテムが手に入ることもあるので一石二鳥だ。特にマジシャンの落とす「バーサクのほん」は、これから使いどころが多い。



途中のエリアに出現するモンスター

フィンの町から北西部の

- ウェアラット(2～5匹)
- ランドタートル(0～1匹)／オーガ(1～2匹)／オーガメイジ(0～1匹)
- ランドタートル(1～2匹)／オーガ(0～2匹)
- ソルジャー(0～5匹)／マジシャン(1～2匹)
- デュアルヘッド(0～1匹)／ビッグバード(1～3匹)
- オーガ(0～2匹)／オーガメイジ(1～2匹)
- ランドタートル(1～4匹)
- ビッグバード(1～5匹)

[illegible]

- ランドタートル(0～1匹)／オーガ(1～2匹)／オーガメイジ(0～1匹)
- ランドタートル(1～2匹)／オーガ(0～2匹)
- ソルジャー(0～5匹)／マジシャン(1～2匹)
- デュアルヘッド(0～1匹)／ビッグバード(1～3匹)
- オーガ(0～2匹)／オーガメイジ(1～2匹)
- ランドタートル(1～4匹)
- ビッグバード(1～5匹)
- バルーン(0～2匹)／マイン(1～4匹)

注意すべきモンスター

マジシャン

HP	80
特徴	魔法攻撃

→攻略 P3-4

ビッグバード

HP	40
特徴	[illegible]

→攻略 P3-4

大戦艦

目的地 ヒルダを救出　大戦艦を脱出する

○大戦艦1F

攻略アドバイス

入口をふさいでいる帝国兵に「つうこうしょう」を見せると、中に入ることができる。ヒルダとシドを逃がしたあとは、大戦艦から出られなくなるので、エーテルなどの回復アイテムを用意しておきたい。また、フィンの町と同様、中にいる帝国兵に話しかけると、戦闘が発生する。

出現モンスター

- ガスト(2~4匹)
- グール(0~3匹)／シャドウ(0~3匹)／ガスト(1~2匹)
- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)／ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアパンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)／ウェアパンサー(1~2匹)

まずべきモンスター

スタナー

HP　00

特徴　単体攻撃

➡生息 P3 4

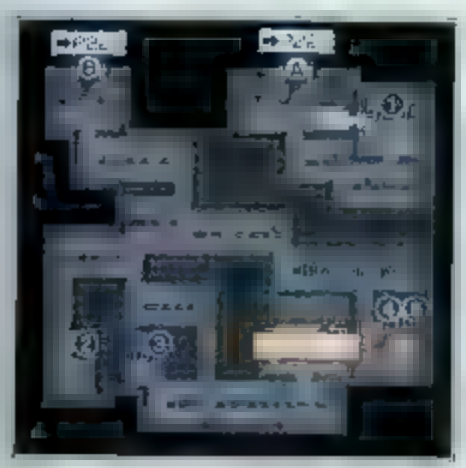
鉄格子の向こうに

ヒルダとシドを救出

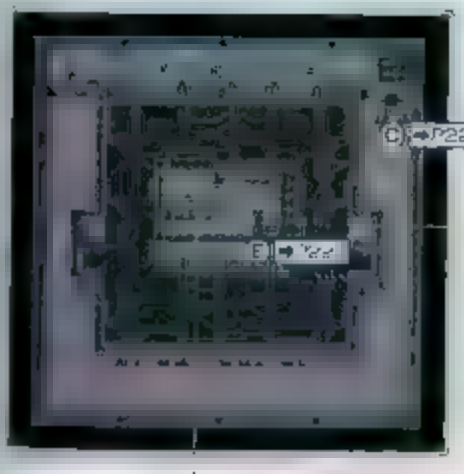
大戦艦の地下で、牢屋に捕らわれているヒルダとシドを発見。鉄格子を調べると、こじ開けることができるので、早くふたりを助け出そう。救出後、シドに話しかけると、ヒルダを連れて先に脱出し、いつでも飛び立てるように飛空船で待っていると約束してくれる。ふたりの脱出を確認したら、エンジンルームへ急ごう。

ヒルダとシドは無事に救出。ふたりの脱出を確認するまで、大戦艦の外へ出られない。

○大戦艦2F



○大戦艦3F



出現モンスター

▼大戦艦2F

- グール(0~3匹)／シャドウ(0~3匹)
  ガスト(1~2匹)
- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)／ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアパンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)
  ウェアパンサー(1~2匹)
- マイン(2~4匹)

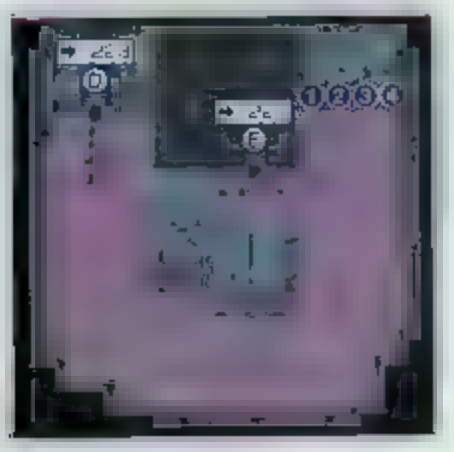
▼大戦艦3F

- サージェント／マジシャン／ソルジャー

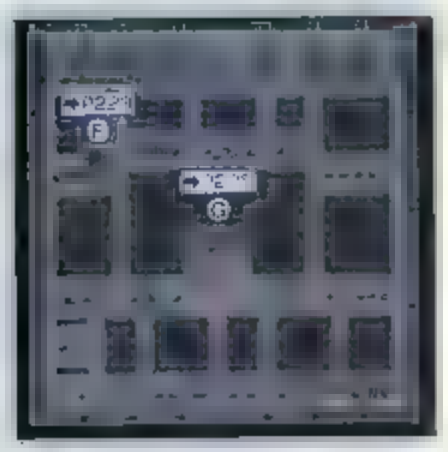
▼大戦艦3F ルーム

- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)
  ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアパンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)
  ウェアパンサー(1~2匹)
- マイン(2~4匹)
- ダイナイーグル(2~4匹)

○大戦艦4F

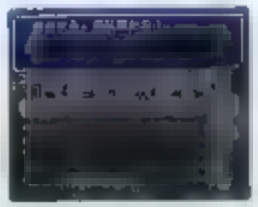


○大戦艦5F



攻略アドバイス

5階の通路は、たくさんの帝国兵によってふさがれている。話しかけるとソルジャーとの戦闘になるが、何度倒してもその場からいなくならないので、避けて通るのが賢明だ。また、通路は狭く、まるで迷路のように入り組んでいる。マップを参考に、中央にあるエンジンルームの扉へつながるルートを探し出そう。



帝国兵に話しかけると戦闘に突入してしまうの

出現モンスター

●ウェアラット(1～3匹)／ガスト(1～3匹)
●ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)
●ウェアパンサー(1～4匹)
●スタナー(2～5匹)
●ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)
●マイン(2～4匹)
●ダイブイーグル(2～4匹)
●マジシャン(2～4匹)

●ヒルギガース／マジシャン／ソルジャー

●ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)
●ウェアパンサー(1～4匹)
●スタナー(2～5匹)
●ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)
●マイン(2～4匹)
●ダイブイーグル(2～4匹)
●マジシャン(2～4匹)
●ソルジャー(0～3匹)／マジシャン(0～3匹)／サージェント(1～2匹)

ヒルギガース
HP 750
特徴 高い攻撃&防御
→攻略 53

○大戦艦エンジンルーム

大戦艦の最後

「たいようのほのお」を投げ込むと

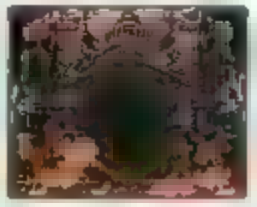
大戦艦のエンジンルームでは、動力源となる太陽の炎が煌々と燃えている。シドの話によると、このエンジンに「たいようのほのお」を加えれば、パワーのバランスが崩れて大爆発を引き起こさせることができる。さっそく「たいようのほのお」を投げ込み、大戦艦を爆破してしまおう。

ダークナイトとマリア

「たいようのほのお」をエンジン部に投げ入れたそのとき、フリオニールたちの目の前に、みたびダークナイトが現われる。その声を聞いたマリアが、ひどく驚いた様子で叫ぶ。なんと、ダークナイトの声が、行方不明の兄レオンハルトの声にそっくりだというのだ！

しかし、ぐずぐずしてはいられない。艦内のところどころで小さな爆発が始まっている。急いでシドの待つ飛空船まで脱出しよう。飛空船に乗り込むと、大戦艦はついに大爆発し、跡形もなく消え去った。これで帝国の侵攻を少しでも食い止めることができるだろう。

脱出イベントはオートで進行するスリル満点の脱出劇を楽しもう



フィン王の死

フィン王の遺言

アルテアに戻ると、フィン王の容態が急変。王は、ミンウに究極魔法の探索を、ゴードンに反乱軍の指揮を任せると、フリオニールたちに竜騎士を捜すよう言い残し、息絶える。さっそくゴードンに「りゅうきし」と「ひりゅう」について聞いてみよう。

様子のおかしいヒルダ

フィン王の突然の死に、ヒルダは落ち込んでいるはず。しかし、そんな予想を裏切り、彼女は話しかけても何も答えず、ただ微笑むばかり。どうも様子がおかしい。どうしたのだろうか？　こちらも気がかりだが、竜騎士を見つけ出すことが先決だ。

竜騎士の住む国　ディスト

雪原の洞窟の東

作戦会議室にいる老人の話では、帝国の総攻撃を受けた竜騎士の国ディストは、遠い島国で、雪原の洞窟の東にあるらしい。さらに、ディストへ行くには、パルムの町で船を探す必要があるという。旅の準備を整えたらパルムへ向かおう。

新たな仲間

レイラと海賊たち

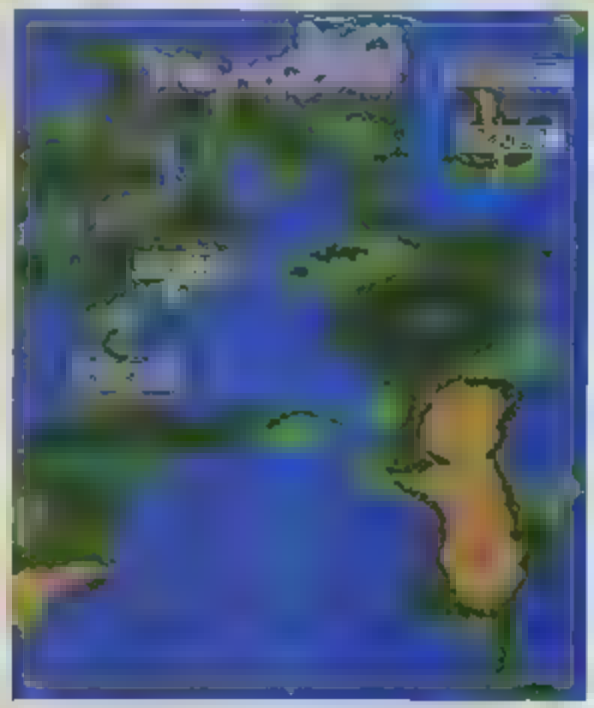
パルムの町の入口近くにいる女の子。レイラに話しかけると、船でディストまで連れていってくれるという。町の東に停めてある船に乗り込むと、レイラが海賊であることが判明。しかし、海賊との戦闘に勝つと、レイラは仲間になってくれる。

アルテアの町～ディストの城～ディストの洞窟

南下して湾を出よう

海賊たちとの戦闘に勝利すると、以降、海賊船を自由に動かせるようになる。その家家船を南下させて巨大な湾を脱出し、雪原が見えてきたら東へ舵を取ろう。すると、ディスト島が見えてくる。

ストーリーとしてはディストの城へ直行するべきだが、先にミシディアの町や南の洞窟に寄って、強い装備品を調達することもできる。ただし、ミシディアの町周辺と南の島の奥深くには、手強いモンスターが多いので、足を運ぶなら十分注意すること。



途中のエリアに出現するモンスター

- キラーフィッシュ(2～5匹)
- ゴッカ、ア(2～6匹)
- ダイブイーグル(2～4匹)
- キラーフィッシュ(0～3匹)／ダイブイーグル(0～3匹)／シースネイク(1匹)
- キラーフィッシュ(0～3匹)／シースネイク(1～2匹)
- シースネイク(1～5匹)
- しょうにゅうせき(2～4匹)
- ランドタートル(0～2匹)／オーガ(0～2匹)／しょうにゅうせき(0～2匹)／オーガメイジ(1匹)
- グール(1～2匹)／シャドウ(1～3匹)／ガスト(1～2匹)／レイス(1～3匹)
- ヒルギガース(1～2匹)

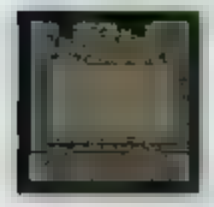
注意するモンスター

シースネイク
HP 300
特徴 猛毒攻撃
➡攻略 P3 5

しょうにゅうせき
HP 240
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P3 5

ディストの城

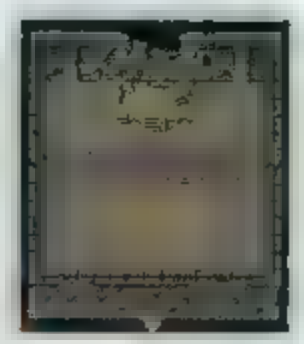
○ディストの城1F



攻略アドバイス

何の仕掛けもなく、モンスターも出現しないので、気楽に宝箱を回収して歩こう。城の周囲にはモンスターが出現するが、ここでは消耗した体力を回復させることはできない。回復するなら、城に一番近いバフスクの町がおすすめだ。

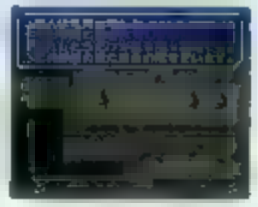
○ディストの城2F



ディスト城の親子

傷ついた最後の飛竜

フィオールたちから逃げるように走り去った男の子を追って2階へ行くと、先ほどの男の子が母親と一緒に扉の前に立っている。母親に「ひりゅう」と「りゅうきし」について聞いてみると、扉の奥に傷ついた飛竜が眠っていると教えてくれる。ところが飛竜に話しかけても、彼らには悲しげな唸り声しか聞き分けられなかった。



必要情報 飛竜と話をする方法

竜騎士の「ペンダント」

親子の話によると、飛竜と話をするには「ペンダント」が必要だということがわかる。「ペンダント」は竜騎士が身につけているもので、もしかしたら飛竜の産卵地である北の洞窟の地下2階に、今も残っているかもしれないという。

ディストの洞窟

「ペンダント」を入手する「ひりゅうのたまご」を[illegible]

攻略アドバイス

この洞窟には二度訪れることになる。一度目の目的は、地下2階にある竜騎士の亡骸を調べ「ペンダント」を入手すること。二度目の目的は、飛竜から預かった「ひりゅうのたまご」を、洞窟最深部にある命の泉に沈めることだ。「ひりゅうのたまご」は、「ペンダント」を入手してからディストの城に戻り、飛竜に「ひりゅう」について尋ねることで手に入れることができる。「ペンダント」を入手したら、いったんディストの城に戻って飛竜と会話しよう。

○ディストの洞窟B1F

出現モンスター

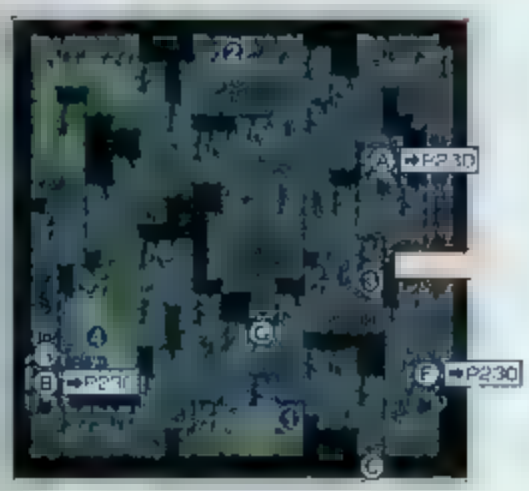
ディストの洞窟B1F

- ランドタートル(0~2匹)／オーガ(0~2匹)／しょうにゅうせき(0~2匹)／オーガメイジ(1匹)
- グール(1~2匹)／シャドウ(1~3匹)／ガスト(1~2匹)／レイス(1~3匹)
- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)

[illegible]すべきモンスター

イエローソウル
HP 20
特徴 [illegible]
➡攻略 P3 5

○ディストの洞窟B2F



○ディストの洞窟B3F

出現モンスター

ディストの洞窟B2F

- グール(1~2匹)／シャドウ(1~3匹)／ガスト(1~2匹)／レイス(1~3匹)
- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)
- レブナント(2~5匹)

[illegible]

- グリーンソウル

[illegible]

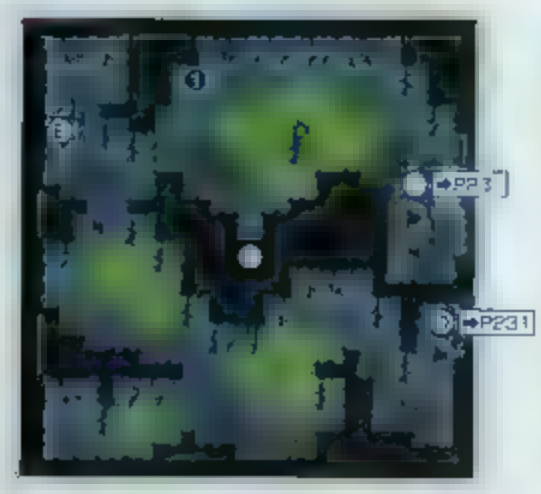
- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)
- レブナント(2~5匹)
- オーガメイジ(0~3匹)／オーガチーフ(1~3匹)

[illegible]すべきモンスター

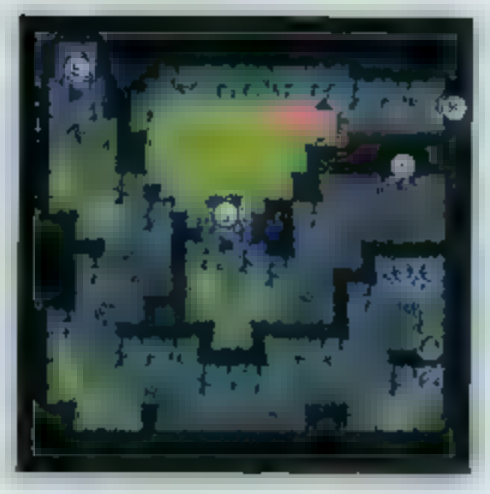
レブナント
HP 240
特徴 HP吸収
➡攻略 P3 5

グリーンソウル
HP 6
特徴 ケアル使用
➡攻略 P3 6

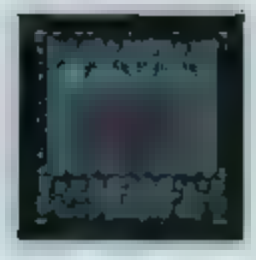
○ディストの洞窟B4F


➡P23
➡P231

○ディストの洞窟B5F



小部屋



出現モンスター

- イエローソウル 2~6匹
- レプナント(2~5匹
- オーガメイジ(0~3匹 オーガチーフ 1~3匹
- アダマンタイマイ 2匹 デュアルヘッド(0~2匹 しょうにゅうせき 0 2匹

- レプナント(2~5匹
- オーガメイジ(0~3匹)/オーガチーフ(1~3匹
- アダマンタイマイ(1~2匹)/デュアルヘッド(0~2匹 しょうにゅうせき(0 2匹
- キガント ト 4匹

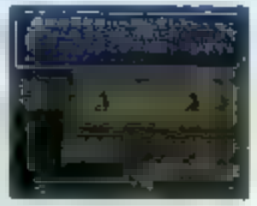
- アダマンタイマイ

➡攻略 P3 6

EVENT GUIDE

「ペンダント」を持ち帰ると……

「ペンダント」をディストの城に持ち帰ると、飛竜はフリオニールたちに「ひりゅうのたまご」を託した。このとき「りゅうきし」について尋ねてみると、リチャードという竜騎士が究極魔法を求めて旅立ったことがわかる。やはり竜騎士は生きていた！ しかし、卵を命の泉に沈めてから戻ってきてみると、飛竜の姿がない。この世で最後の1匹だった飛竜は、ついに力尽きてしまったのだ。



ヒルダに化けていたモンスター

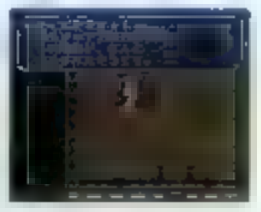
偽ヒルダを倒し、ゴードンと旅立つ

アルテアの町に戻ると、ヒルダの気がふれてしまったとの噂を耳にする。様子を伺いにヒルダの部屋を訪ねると、確かに妙な雰囲気だ。ヒルダはフリオニールを部屋に誘い込むと、そこで本性を現した。なんと、帝国軍のラミアクィーンがヒルダに化けていたのだ。ラミアクィーンを倒すと、本物のヒルダは、こともあろうか帝国で開かれている闘技会の賞品になっていることがわかる。

パラメキア闘技会について

ヒルダの捕らわれている場所

反乱軍アジトで情報を集めると、闘技会の開かれているパラメキアはカシュオーンの南にあること、ヒルダは闘技場の地下にある牢屋に捕らわれているであろうことがわかる。さらに抗敵であるパラメキア皇帝も会場に姿を現わすらしい。めったに表舞台に出てこないだけに、一矢報いるチャンスになるかもしれない。

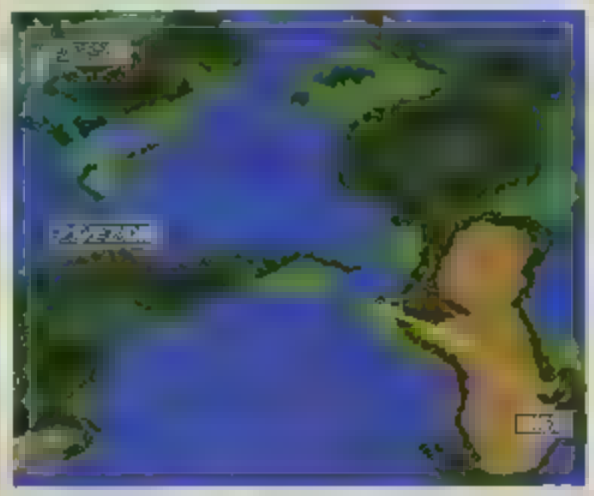


➡攻略 P3 6

アルテアの町～闘技場～フィン城 フィン城地下

大陸の西から一砂漠を横断

東に船を取れば、すぐにパラメキア大陸が見えてくる。大陸の西から上陸して、砂漠を横断しよう。少しでも砂漠のモンスターと戦いたくなかったら、ポフトから飛空船でカシュオーンへ飛び、そこからチョコボで南下するルートもあるが、面倒な上に遠回りになってしまう。やはり船で行くのがおすすめだ。



で モンスターと戦ってみよう。

途中のエリアに出現するモンスター

- ありしごく 2～4匹
- ありしごく(1～3匹)／キマイラ(0～2匹
- ランドレイ(1～6匹
- タスクライノ(1～2匹)／ポイズントード(0～2匹)／ギガントード(0～1匹 ランドレイ(0～ 匹)

主なモンスター

ありしごく

HP	370
特徴	マヒ攻撃

→攻略 P3 6

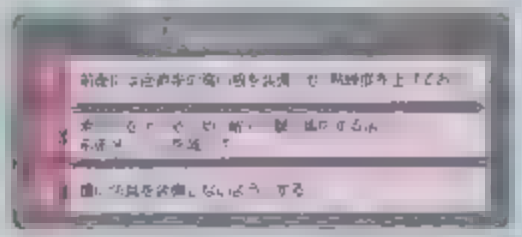
ランドレイ

HP	450
特徴	マヒ攻撃

→攻略 P3 6

回避率を上げておこう

モンスター の強力な攻撃や、追加効果を持ついやらしい攻撃から身を守る最大の秘訣は、回避率を上げる。と回避率が高ければ、敵の攻撃をまったく受けなくなる、なんてことも夢ではないのだ。ここでは、回避率上昇のための3つのポイントをおさらいしよう。



闘技場

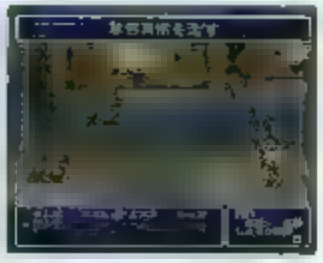
→ファイナルファンタジーIV

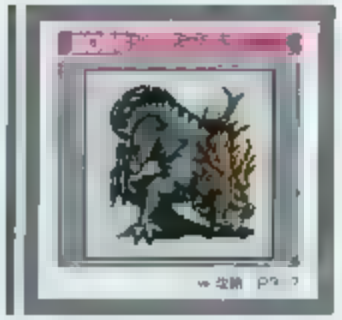
→攻略 戦わずしてヒルダを撃退する

◇闘技場1F

攻略アドバイス

闘技場には、強烈な魔法や特殊攻撃を仕掛けてくる強敵が多く出現する。エスナの熟練度も、そろそろ本格的に上げておきたい。装備にも気を遣い、「アイスシールド」「ほのおのゆみ」などの属性効果を持つものを積極的に使っていこう。力の差を感じたら、ブランクやバーサクを多用し、ステータスを補うこと。地下2階では、小部屋に入らなければ 決して敵に出会うことはない。



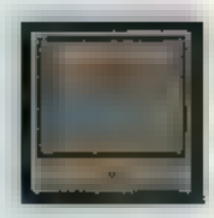


→攻略 P3 7

EVENT QUEST 皇帝と対峙

襲い来るベヒーモスと罠

正体を悟られぬよう、挑戦者のフリをして潜入したフリオニールたち。皇帝は、勝利者にヒルダを与えると告げて、ベヒーモスを呼び出す。幸くもこれに勝利した彼らだったが、そこに待ち受けていたのは、皇帝の卑劣な罠だった。ヒルダ奪回作戦も、そして彼らの正体すら、皇帝にはすでに見破られていたのだ…！



出現モンスター

- ラサイト(2～6匹)
- マジシャン(2～4匹)
- スペクター(2～5匹)
- レブナント(0～4匹)／スペクター(1～3匹)
- レブナント(0～2匹)／デスフラワー(1～3匹)
- キマイラ(1～4匹)
- サージェント(1～2匹)／ソーサラー(1～2匹)／キャプテン(1～2匹)／ウィザード(1～2匹)
- キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～3匹)

- デュアルヘッド／ゾンビ2ヘッド／コラム

バラサイト

HP	300
特徴	MP吸収

➡攻略 P2 7

デスフラワー

HP	540
特徴	混乱攻撃

➡攻略 P2 7

ウィザード

HP	540
特徴	魔法攻撃

➡攻略 P2 7

牢屋脱出

ポールの助力

せっかくベビーモスを倒したというのに、捕らえられてしまったフリオニールたち。彼らが連れていかれたのは、闘技場地下2階の牢屋だった。内部を探ったが、とても抜け出せそうにない。しかし、あきらめず鉄格子を調べてみよう。そのとき、彼らの危機を察して、どこからともなく現れたポールが助けてくれる。

ヒルダ救出

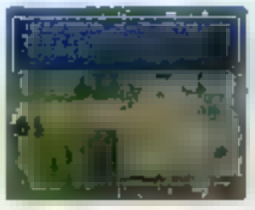
ヒルダをゴードンに任せよう

ヒルダはモンスターが徘徊する地下1階の牢に捕らえられている。急いで鉄格子をこじあけ、ヒルダを助け出そう。しかし、ここは敵陣の真っ只中。この脱出劇はすぐにも重帝に知られてしまうはずだ。ここはゴードンにヒルダを任せて先に逃げてもらおう。彼らを見送ったら、急いで闘技場出口へ向かって進むのだ！

反乱軍立つ！

反乱軍のキャンプ場

なんとか闘技場を脱出し、アルテアの町に戻ってくると、反乱軍のアジトはもぬけの殻だった。町の入口近くにいる男に話を聞くと、反乱軍はついにフィン城奪回に向けて立ち上がり、ガテアの村付近にキャンプを張っているという。



キャンプ

フィン城奪回も佳境を迎える

キャンプ

フィン城奪回作戦

ゴードンからの新たな指令

刑務所で拷問を受けるゴードンから、反乱軍が敵の本力と戦っている隙に城に潜り込み、帝国司令官を倒してくれるようにという指令を受ける。どうやらゴードンは、プリオニールたちには単独行動が向いていると判断したようだ。

入口は突破された!

キャンプ内にいる反乱軍兵士の話によると、フィン城の入口はすでに先陣部隊によって突破されたようだ。突然の襲撃に、帝国兵もだいぶ混乱しているという。ついにフィン城に入れるようになったのだ。奪回作戦の成否は彼らの手に委ねられた!

フィン城

ゴードンを倒し、フィン城を奪回する

攻略アドバイス

強力戦闘を避けたいなら、ゴードンを倒してから、2~3階の宝箱を回収しよう。また、1階の小部屋にはフィン城奪回後でないと入れない。

フィン城1F

出現モンスター

フィン城1F

- マシシャノ(2~4匹)
- スペクター(2~5匹)
- コラム(1~3匹)、デュアルヘッド(0~3匹)/ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)/スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)/デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)/ソーサラー(1~2匹)、キャプテン(1~2匹)、ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)、デスフラワー(0~2匹)

フィン城B1F

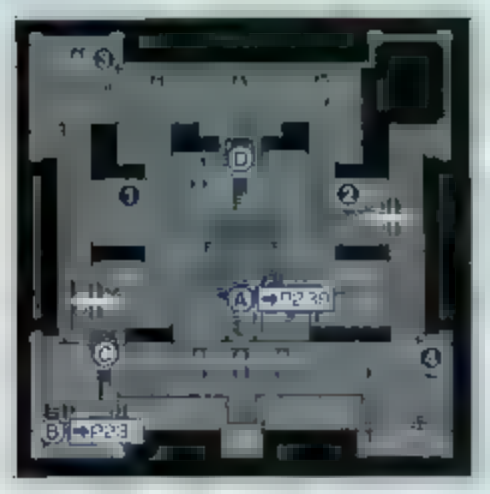
- サージェント(1~2匹)/ソーサラー(1~2匹)、キャプテン(1~2匹)、ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)、デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)、パラサイト(1~3匹)
- ソーサラー(1~8匹)
- キマイラ(1~4匹)
- レブナント(0~2匹)、デスフラワー(1~3匹)
- レブナント(0~4匹)、スペクター(1~3匹)
- コラム(1~3匹)/デュアルヘッド(0~3匹)/ゾンビ2ヘッド(0~3匹)

TRIANGLE GUIDE 待っていた仲間

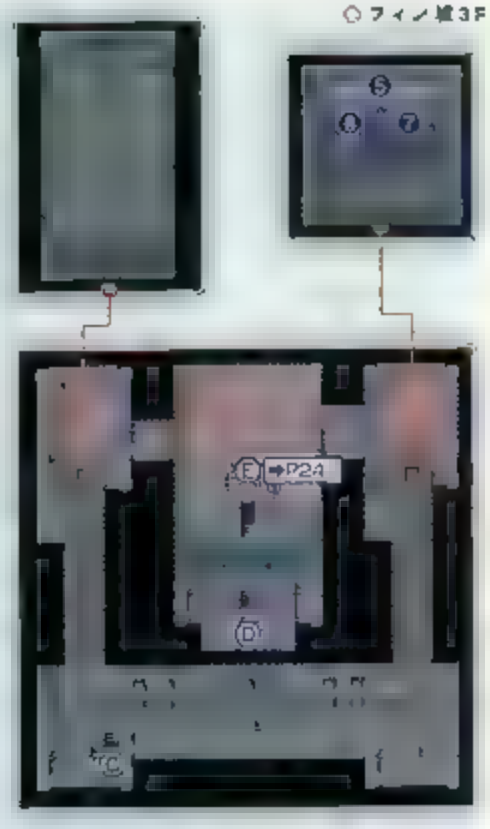
レイラが再び仲間に!

作戦敢行のため、たった3人でフィン城へ向かったプリオニールたち。フィン城へ入ると、2階へと続く階段の前にレイラがひとり立っている。ともに戦おうと、プリオニールたちを待っていてくれたのだ。レイラと共に王座の間へ乗り込もう

○フィン城2F



○フィン城3F



出現モンスター

フィン城

- スペクター(2~5匹)
- コラム(1~3匹)／デュアルヘッド(0~3匹)／ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)／スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)／デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)／ソーサラー(1~2匹)／キャプテン(1~2匹)／ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)／パラサイト(0~3匹)

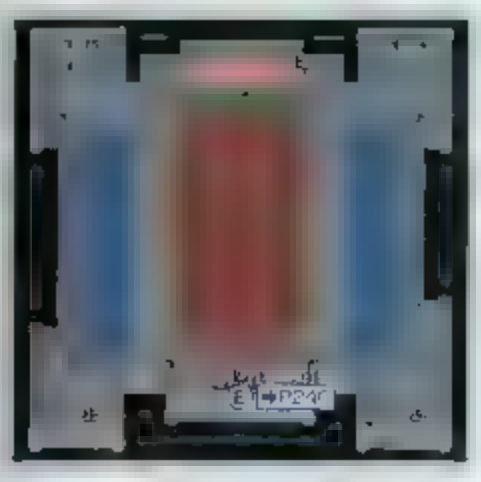
[illegible]

- サ[illegible]シェノト[illegible]ソーサラー
- レブナント[illegible]スタナー[illegible]ガスト[illegible]レイス

[illegible]

- コラム(1~3匹)／デュアルヘッド(0~3匹)／ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)／スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)／デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)／ソーサラー(1~2匹)／キャプテン(1~2匹)／ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)／パラサイト(1~3匹)
- ソーサラー(1~8匹)

○フィン城4F



ミシディアと「アルテマ」

「アルテマ」を手に入れるには

ゴートスを倒すと、フィン城が反乱軍の本拠地になる。さっそくヒルダに話を聞くと、ミンウを追ってミシディアに向かってほしいとの次なる指令を受ける。さらに、ミシディアの塔の封印を解く「かめん」がフィン城の地下にあることと、フィン城の地下へ続く扉を開けるための秘密の呪文を教えてもらえる。

続いてゴートスに話を聞くと、ミシディアの塔に封印されている究極魔法とは「アルテマのほん」であること、フィン城地下への入口はポールが知っているのではないかという情報を得ることができる。

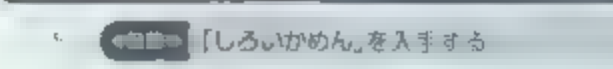
フィン城の地下

隠し扉といえばポール

さっそくフィンの町にあるポールの家を訪ね、呪文「エクメトテロエス」について聞いてみよう。すると、地下への扉はフィン城の大広間の右上にあると教えてくれる。灯台もと暗しとはこのことだ。さっそく調べてみよう。

フィン城地下

少女の正体の謎を求め、進む通路を選べば別世界を渡り歩くことができる。[illegible]



「しろいかめん」を入手する

攻略アドバイス

出現するモンスターの種類が少ないので、対策が立てやすいが、中にはやっかいな特殊攻撃を持つモンスターがいる。「リボン」を持っているなら、エスナを覚えている仲間に装備させよう

○フィン城B1F

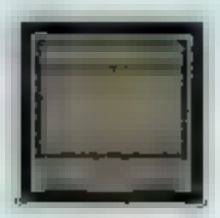
出現モンスター

▼フィン城B1F

- カスト(0~3匹)、レイス(0~4匹)、スタナー(0~2匹)、レプナント(1~3匹)
- グレーンソウル(3~7匹)

○フィン城B2F

◇小部屋



○フィン城B3F

出現モンスター

▼フィン城B3F

- チェンジャー(0~3匹)、ブレイン(0~2匹)、パラサイト(1~2匹)
- グレーンソウル(3~7匹)

▼フィン城B4F

- キラーマンティス(1~3匹)
- グレーンソウル(3~7匹)

ブレイン

HP	240
特徴	チェンジ

→攻略 P318

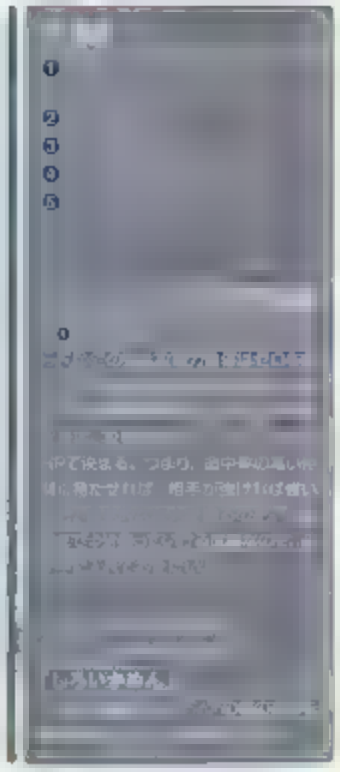
キラーマンティス

HP	750
特徴	高い攻撃&防御

→攻略 P318

○フィン城B4F

○フィン城B5F



出現モンスター

フィン城 B4F

- オーガメイジ(0~2匹)／コラム(1~2匹)／アダマンタイマイ(0~2匹)
  オーガチャンプ(0~2匹)
- グリーンソウル(3~7匹)

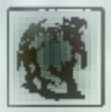
フィン城 B5F

- コラム(3~7匹)
- グリーンソウル(3~7匹)

ミシディアの町

- レイス／ガスト／レブナント／スペクター
- ジーギマイラ

ミシディアの町



ジーギマイラ

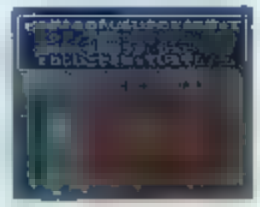
HP 750

特徴 石 火炎

➡攻略 P73 8

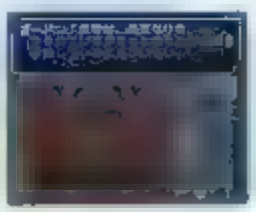
ミシディアと帝国について

魔導師の住む国



「しろいかめん」を手に入れたことをヒルダに報告すると、一刻も早くミシディアを目指すように言われる。究極魔法を記した「アルテマのまん」については、ミシディアの町に住む魔導師たちが、詳しいことを知っているらしい。

闇に潜む皇帝



ジドンの話によると、このところ皇帝は、侵略の手を止めているようだ。だがフィン城を失って、このまま黙ってすごすごと下がっているパラメキアではない。帝国軍の態勢が整われている。その前に、早く究極の魔法を手に入れて、とどめを刺さなければ。

古代の書物

ミシディアの町には、古代の書物が多数保管されているらしい。しかし、城内の兵士からは、これ以上ミシディアについて情報を得ることはできなそうだ。やみくもに旅立つ前に、周辺の町に足を伸ばして、もう少し詳しい情報を調べておきたい。

ミシディアの町の場所

パムの町にいる船乗りの男によると、ミシディアの町は、ここからずっと南の大陸にあるという。

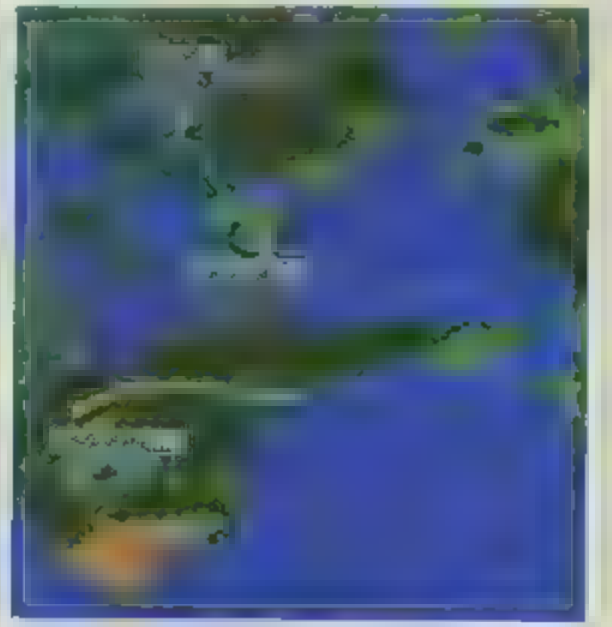
さらにポルトの町まで行ってみると、ミシディアには世界の秘密を記した本があるという噂を耳にする。フィン城の兵士が行っていた古代の書物のことなのだろうか？　とりあえず、船で南の大陸を目指そう。

フィン城～ミシディアの町

大陸の東側から上陸しよう

ミシディア　フィン城から直接向かう場合も、バルムとポフトに寄ってから向かう場合も、海路で到着することになる。

南下してミシディアの大陸が見えてきたら　東に船をとって大陸の東側に回り込もう。アルテアの南西から上陸すればすぐにミシディアの町に着けるが、東側に船をつけておけば、次の目的地である南の島に行きやすいのだ。



※戦闘に関する解説はエリアにある

←攻撃　←カウンター

途中のエリアに出現するモンスター

ミシディアの北東部

- キラーマンティス　3匹
- マイン(0～6匹)／ボム(1～2匹)
- レッドマシュマロ　0～4匹
  ブラックプリン(2～3匹)
- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)
  ノブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- ベヒーモス　1匹

ミシディアの南西部

- ボム　2～5匹
- ゴースト(2～5匹)
- ビッグホーン　2匹
  フライングレイ(0～2匹)
- ウェアウルフ(2～5匹)
- インプ(0～4匹)／
  ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)
  バンパイアガール　4匹
- ヒルギガース(　匹)／ボム(1～4匹)

ミシディアの南東部

- レッドマシュマロ(0～2匹)
  レッドソウル(0～2匹)／
  ブラックプリン　2　4匹

注目すべきモンスター

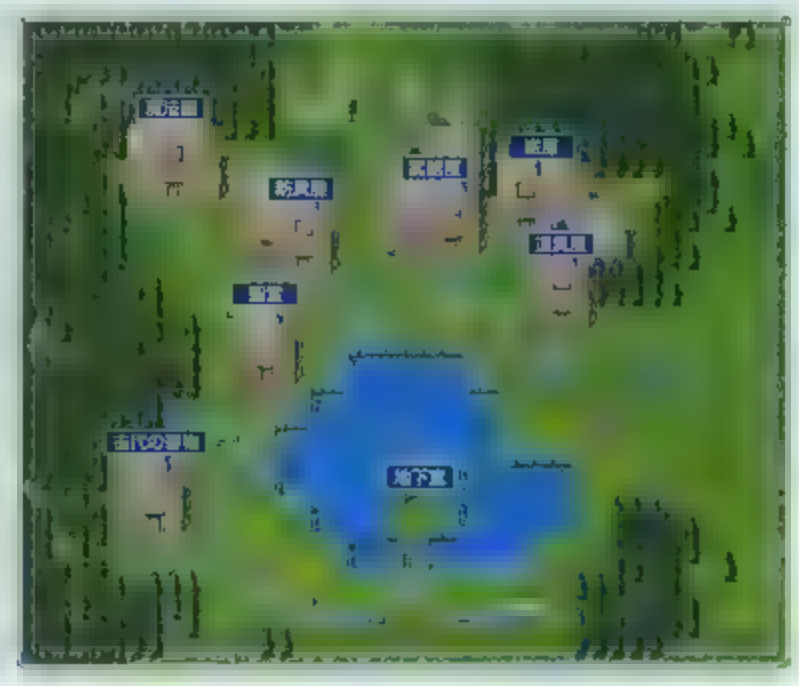
レッドマシュマロ
HP　00
特徴　高い防御力
→攻略　P319

ブラックプリン
HP　370
特徴　高い防御力
→攻略　P319

コカトリス
HP　370
特徴　石化攻撃
→攻略　P319

ミシディアの町

各施設をしっかり情報を集める



武器屋

ちからのつえ	8000ぎる
ほのおのやり	5000ぎる
オーガキラー	15000ぎる
こおりのゆみ	5000ぎる

防具屋

アイスシールド	5000ぎる
ナイトのよろい	5000ぎる
とうぞくのこて	1000ぎる
ぎょしんのこて	2000ぎる

魔法屋

ファイアのほん	400ぎる
サンダーのほん	400ぎる
ブリザドのほん	400ぎる
ケアルのほん	200ぎる
ブランクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
シェルのほん	400ぎる
フィアーのほん	800ぎる
バスナのほん	800ぎる
エスナのほん	600ぎる
サイレスのほん	800ぎる
レイズのほん	500ぎる
アンチのほん	500ぎる
デモンのほん	500ぎる
テレポのほん	500ぎる
リアのほん	8000ぎる
ウォールのほん	8000ぎる
チェンシのほん	8000ぎる
ホーリーのほん	20000ぎる

道具屋

本道具屋で売っているものは　すべての町で共通　1日ベース販売

封印された塔

塔の封印を解く3つの鍵

ミシディアの町にいる魔導師たちに、通り話を聞いて歩くと、様々な情報を得ることができる。まず、この町の地下に女神像が祭られていること、東の洞窟で「クリスタルロッド」を入手すれば究極魔法の眠る塔の封印を解けること。洞窟へ入るにはふたつの仮面をそろえる必要があるということが判明する。

フィン城で手に入れた「しろいかめん」のほかに、もうひとつ[illegible]ということなのだろうか？

古代の書物が教えてくれること

南西の図書館の本棚には、古代の書物が収められている。仮面について紐解いてみると、書物にはこう記されている。「しろいかめんを地下の女神に捧げよ……」。さっそく町の地下に祭られている女神像のところへ行き、「しろいかめん」を使ってみよう。すると、仮面は女神像の顔にぴったりと被さるはずだ。さらに書物の後半を読むと「……よき心あらば、ドッペルゲンガーは動きを止める。くろいかめんをドッペルゲンガーに被せよ。[illegible]しき心と共に去る」とある。使い方はまだ不明だが、やはり「くろいかめん」は必要なものらしい。

南に浮かぶ島

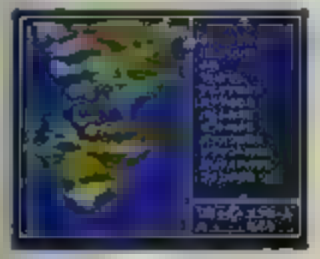
「くろいかめん」の在処

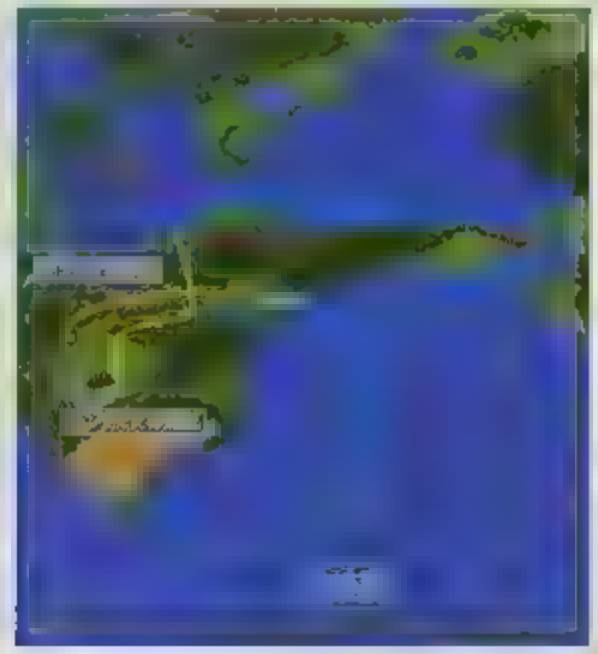
古代の書物がある図書館の近くにひとりの魔導師がいる。彼の話では洞窟に入るために必要なもうひとつの鍵「くろいかめん」は、海の真ん中に浮かぶ小さな島にあるという。雲をつかむような話だが、とりあえず海に出てみよう。

ミシディアの町～南の島～ミシディアの洞窟

マップを確認しながら南下

船に乗り込んだら、ワールドマップを確認しつつ、南東に船を取ろう。南の島はとても小さいので、見逃さないように注意。南の島をクリアしたら、今度は北東に船を進め、ミシディアの大陸の北側に回り込む。アルテアの南西からミシディア大陸へ上陸すれば、ミシディアの洞窟をクリアしたあと、ミシディアの塔へ行きやすくなるのだ。





途中のエンカウントするモンスター

[illegible]

- レッドマシュマロ（2～6匹）
- ウェアラット（0～5匹）／スタナー（1～4匹）
- デュアルヘッド（0～2匹）／ゾンビ2ヘッド（1～3匹）
- イエローゼリー（0～4匹）／レッドマシュマロ（2～5匹）
- マイン（0～6匹）／ボム（1～2匹）
- レッドマシュマロ（0～4匹）／ブラックプリン（2～3匹）
- ブラックプリン（2～5匹）
- コカトリス（2～6匹）
- ブレイン（2～5匹）
- ガスト（0～3匹）／レイス（0～3匹）／レブナント（0～2匹）／スペクター（1～3匹）
- パラサイト（0～3匹）／モルボル（1～2匹）
- ベヒーモス（1匹）

[illegible]

モルボル

HP 750

特徴 [illegible]

→攻略 P320

南の島

目的 「くろいかめん」を手に入れる

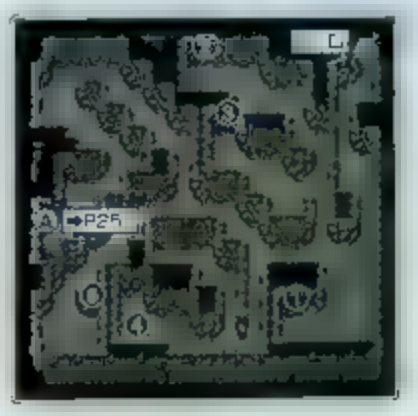
攻略アドバイス

地下5階にある「くろいかめん」を目指すのだが、その前、地下3階の仮面の一族を訪ねておきたい。

この洞窟には弱点がはっきりしているモンスターが多いので、かなり戦いやすいはず。また、階層は深いが、帰りはテレポで脱出することができるので、宝箱を回収しつつ、一気に攻略してしまおう。

仮面の一族にもどるまで再び訪れることのできるゼーム。探してみよう

○南の島B1F



出現モンスター

▼南の島の洞窟B1F

- レッドマシュマロ(2~6匹)
- ウェアラット(0~5匹)／スタナー(1~4匹)
- デュアルヘッド(0~2匹)／ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)／レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)

倒すべきモンスター

イエローゼリー

HP 45

特徴 高い防御力

➡攻略 P120

○南の島B2F

○南の島B3F

出現モンスター

▼南の島の洞窟B2F

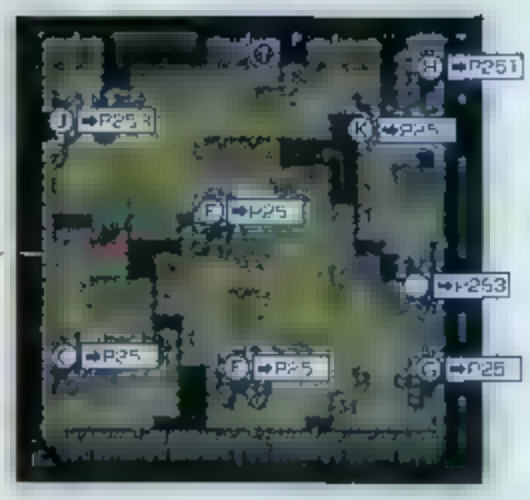
- ウェアラット(0~5匹)
  スタナー(1~4匹)
- デュアルヘッド(0~2匹)
  ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)
  レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)

▼南の島の洞窟B3F

- デュアルヘッド(0~2匹)
  ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)
  レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)
- タスクライノ(1~4匹)

- グール／レイス／シャドウ／ガスト

○南の島B4F



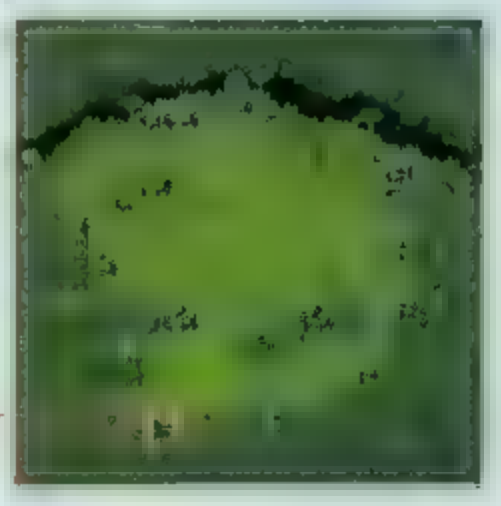
出現モンスター

- イエローゼリー(0～4匹)
- レッドマジュマロ(2～5匹)
- ポイズントード 4匹
- タスクライノ(1～4匹)
- ゾンビ2ヘッド(1～5匹)

武器屋

まじんのおの	0000ぎる
まじんのやり	10000ぎる
ルビーのむねぎて	800ぎる
たいちのトラム	8000ぎる

○南の島1F

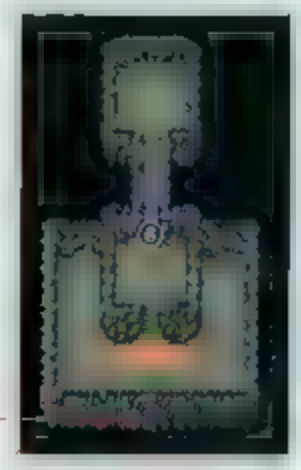


洞窟の最深部に

仮面の一族の宝

地下4層からは、仮面の一族が住む村に出られる。この一族の宝こそ探し求めている「くろいかめん」だという。しかし仮面はここにはなく、洞窟の最深部に隠されているらしい。見つけることができれば、持っていって構わないというのだが……。

○南の島B5F



出現モンスター

- ポイズントード 1～4匹
- タスクライノ 4匹
- ゾンビ2ヘッド(1～5匹)
- チェンジャー 2～5匹

- タスクライノ ポイズントード

Dungeon Guide ◆ ダンジョンガイド

ミシディアの洞窟

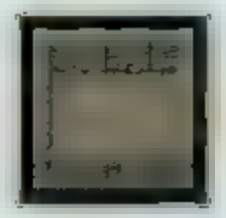
◆目的◆ 「クリスタルロッド」を入手する

攻略アドバイス

この洞窟にはボスはいないものの、石化、混乱、マヒなどの追加攻撃を仕掛けてくるやっかいなモンスターや、上下2層に分かれた通路が、攻略を手間取らせる。まずは地下1～3階にある宝箱の回収を目標にしよう。状況によっては、度脱出して態勢を立て直し、2回目の潜入でまっすぐ「クリスタルロッド」を目指せばいい。

◎ミシディアの洞窟B1F

◎小部屋



[illegible]を出し続のない[illegible]は[illegible]に通じている。

出現モンスター

▼ミシディアの洞窟B1F～B2F

- レッドマシュマロ(0～4匹)／ブラックプリン(2～3匹)
- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル[illegible]匹
- レッドソウル[illegible]～2匹)／イエロ・ゼリー(0～4匹)／イエロ・ソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)

◎ミシディアの洞窟B2F

◎ミシディアの洞窟B3F

出現モンスター

▼ミシディアの洞窟B2F・洞窟B2F～B3F

- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター[illegible]～3匹
- パラサイト(0～3匹)／モルボル[illegible]～2匹
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル[illegible]～2匹)／イエロ・ゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)

▼ミシディアの洞窟B3F・洞窟B3F～B4

- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター[illegible]～3匹
- パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル[illegible]1匹
- レッドソウル[illegible]～2匹)／イエロ・ゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)
- フライングレイ(1～5匹)
- ゴーギマイラ[illegible]1～4匹

▼[illegible]モンスター

- ホ[illegible]

○ミシディアの洞窟B4F

○ミシディアの洞窟B5F

出現モンスター

●ガスト(0~3匹)/レイス(0~3匹)/レブナント(0~2匹)
スペクタ(0~3匹)
●パラサイト(0~3匹)/モルボル(0~2匹)
●チェンジャー(0~2匹)/ブレイン(0~2匹)/パラサイト(0~2匹)
モルボル(1匹)
●レッドソウル(1~2匹)/イエローゼリー(0~4匹)
イエローソウル(0~3匹)/レッドマシュマロ(0~3匹)
●モルボル(1~5匹)
●フライングレイ(1~5匹)
●ゴーギマイラ(1~4匹)
●デスフラワー(0~2匹)/ゴースト(0~1匹)/ゴーギマイラ(0~2匹)

●チェンジャー(0~2匹)/ブレイン(0~2匹)/パラサイト(0~2匹)
モルボル(1匹)
●レッドソウル(1~2匹)/イエローゼリー(0~4匹)
イエローソウル(0~3匹)/レッドマシュマロ(0~3匹)
●モルボル(1~5匹)
●フライングレイ(1~5匹)
●ゴーギマイラ(1~4匹)
●デスフラワー(0~2匹)/ゴースト(0~1匹)/ゴーギマイラ(0~2匹)
●タスクライノ(0~2匹)/ギガントード(0~2匹)/フライングレイ(1~2匹)
●デスフラワー(0~3匹)/ゴースト(1~3匹)

●ゴースト

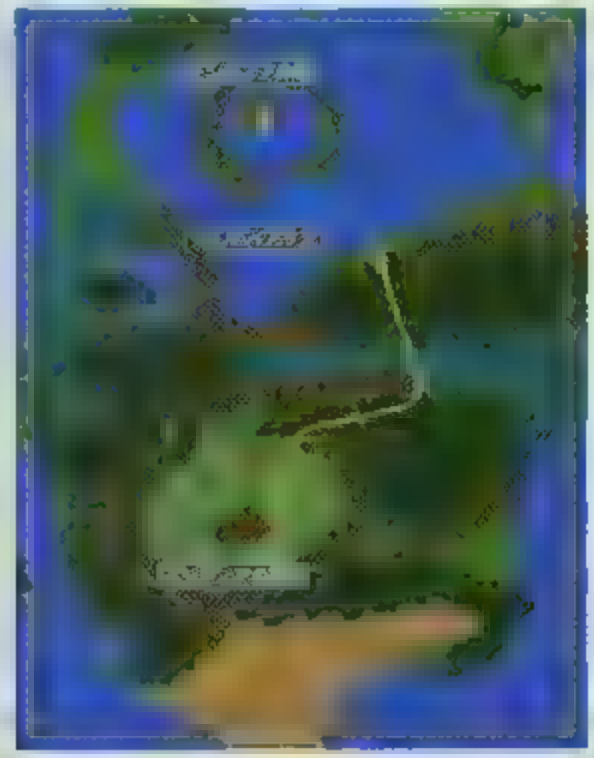
次の目的地までの道のり

ミシディアの洞窟～リバイアサン～ミシディアの塔

北に船を進めればすぐ

ミシディアの洞窟へ向かう際、船をミシディア大陸の北側に停めておけば、そのまま北に舵を取るだけで、すぐに天高くそびえ立つミシディアの塔が見えてくる。しかし船が入江に差し掛かかると、突如大津波が発生し、一行はリバイアサンに飲み込まれてしまうのだ。

このリバイアサンをクリアしたあとは、自由に入江を行き来できるようになるので、いよいよミシディアの塔へ乗り込むことができるぞ。



リバイアサン

[illegible]を入手し、リバイアサンの体内から脱出する

攻略アドバイス

ここではテレポやテションを使うことができない。無駄な戦闘を避けるためにも、あまりウロウロせず、宝箱だけ回収して先を急ごう。とはいえ、出現する敵はボスを除けば3種類しかいない。しかもエレキフィッシュ以外には稲妻属性が有効なので、MPの残量とHPの回復にさえ気を配れば、それほど気負うことはないだろう。

[illegible]のある貴重なアイテムが入っている

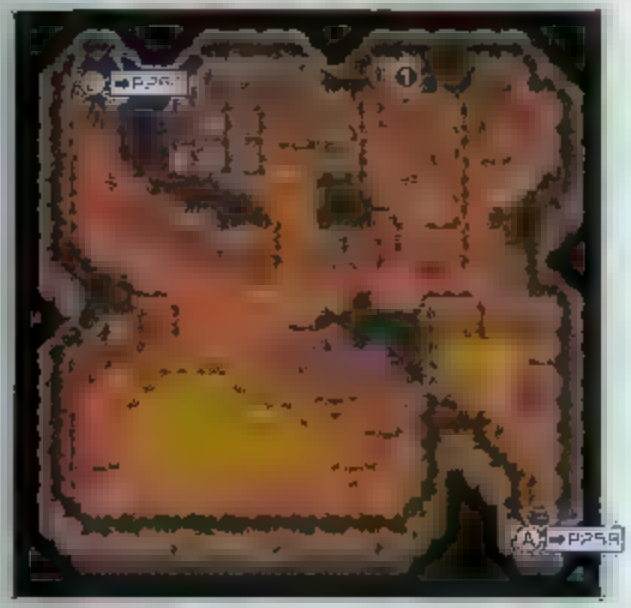
◎リバイアサン1F

出現モンスター

リバイアサンの体内1F

- エレキフィッシュ(2~6匹)
- エレキフィッシュ(1~2匹)／シードラゴン(0~2匹)／マンタレイ(0~1匹)
- シードラゴン(1~4匹)
- マンタレイ(1~5匹)

◎リバイアサン2F



最強の仲間

最後の竜騎士・リチャード

第2フロアには、同じように大津波に飲み込まれた人々が暮らしていた。その中に騎士風の男の姿が見られる。「りゅうきし」について訪ねてみると、なんと彼こそが竜騎士であるという。竜騎士団の全滅を知らされ愕然とする彼に「クリスタルロッド」を見せると、一緒に究極魔法を探そうと、仲間になってくれる。

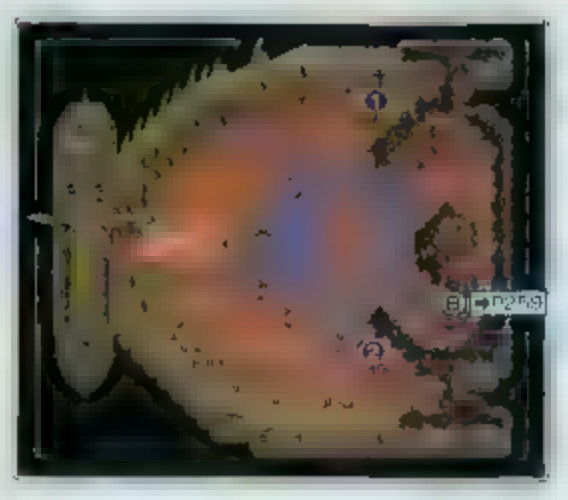
彼こそが竜騎士の言っていた、究極魔法を求めて旅立った竜騎士だ

大事件1 塔を守るリバイアサン

口を開けたときが脱出のチャンス

人々の話によると、ここはミシディアの塔を守る怪物・リバイアサンの体内であることがわかる。脱出するには、リバイアサンが口を開いたときに船を奪い返すしかないようだが、船の前には恐ろしい怪物が待ち構えているらしい。

○リバイアサン2F



出現モンスター

- エレキフィッシュ(2~5匹)
- エレキフィッシュ(1~2匹)／シードラゴン(0~2匹)／マンタレイ(0~1匹)
- シードラゴン(1~4匹)
- マンタレイ(1~5匹)

▼出現モンスター

- レッドソウル

レイラの行方と竜騎士の過去

レイラは無事だった

リバイアサンの体内から脱出し、フィン城へ戻ってみると、なんと王宮の間に、行方不明になっていたレイラの姿が。彼女の話によると、大津波に襲われた際、船から投げ出されたものの、なんとか自力で岸にたどり着けたという。

竜騎士・リチャードの過去

リチャードを仲間に加えたことを報告したあと、ヒルダに「りゅうきし」について尋ねてみよう。するとヒルダとの縁見に躍むリチャード本人の口から、彼がこれまでどのような経緯を辿ってきたかという貴重な話を聞くことができる。

Dungeon Guide ダンジョン

ミシディアの塔

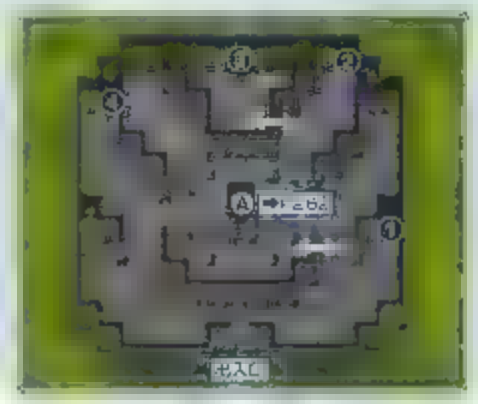
ワールドマップ:D-2

究極魔法「アルテマ」を手に入れる

攻略アドバイス

3階、5階、7階で3回ボス戦が発生する。慎重にいくなら、各ボス戦までをひとつのダンジョンと思い、目的を宝箱回収と打倒ボスの2回にわけて、じっくり攻略しよう。各ボスの攻撃方法や弱点ははっきりしているので、付加効果や耐性を持つ装備品をうまく使って挑みたい。

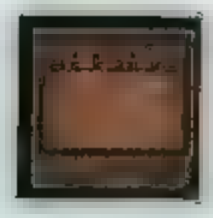
○ミシディアの塔1F



出現モンスター

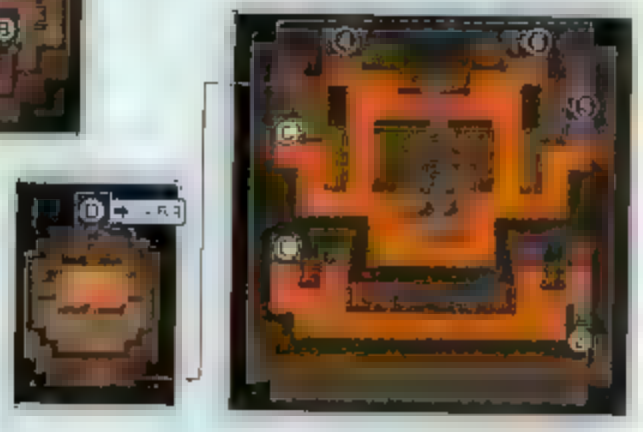
- ゴースト(2~5匹)
- ビッグホーン(1~2匹)／フライングレイ(0~2匹)
- ウェアウルフ(2~5匹)
- インフ(0~4匹)／ウェアウルフ(1~3匹)
- キラーマンティス(0~2匹)／バンパイアガール(1~4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1~4匹)
- レッドマシュマロ(0~2匹)／レッドソウル(0~2匹)／ブラックプリン(2~4匹)
- レブナント(0~2匹)／スペクター(0~2匹)／ギマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)

◎ミシディアの塔2F



＋小部屋

◎ミシディアの塔3F



出現モンスター

ミシディアの塔2F

- ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
- ウェアウルフ(2～5匹
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)
  ブラックプリン(2～4匹
- レプナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)
  デスフラワー(0～2匹
- パシリスク(1～4匹

ミシディアの塔3F

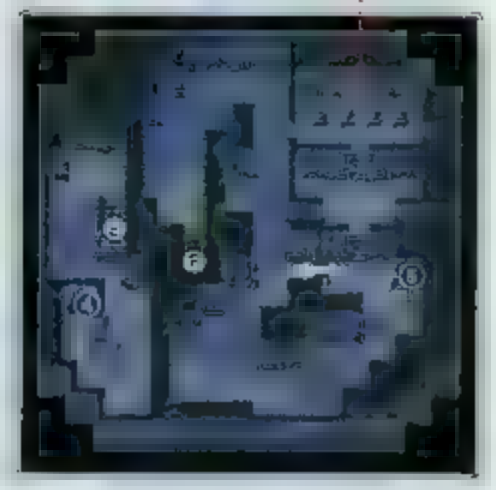
- ウェアウルフ(2～5匹
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹
- パシリスク(1～4匹
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹
- パシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹
- ランドモルボル(1～5匹

注意すべきモンスター

パシリスク
HP 750
特徴 ほらしき 毒瘴
→攻略 P320

あくまのはな
HP 40
特徴 混乱攻撃
→攻略 P32

◎ミシディアの塔4F



◎ミシディアの塔5F

出現モンスター

ミシディアの塔4F

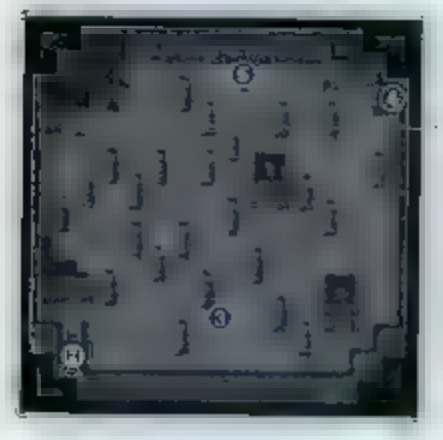
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レプナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹
  デスフラワー(0～2匹
- パシリスク(1～4匹
- インプ(2～8匹
- あくまのはな(1～3匹)

ミシディアの塔5F

- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レプナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)
  デスフラワー(0～2匹)
- パシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹
- あくまのはな(1～3匹
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レプナント(0～4匹)
  スペクター(1～4匹
- アイスリザード(1～4匹

○ミシディアの塔6F

○ミシディアの塔7F



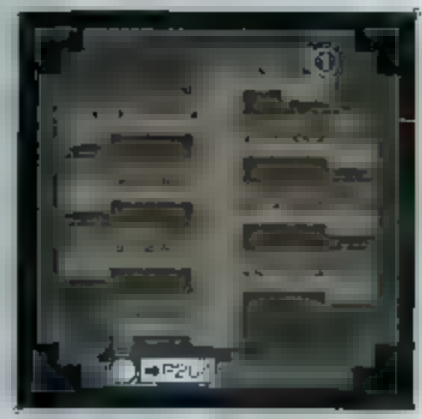
出現モンスター

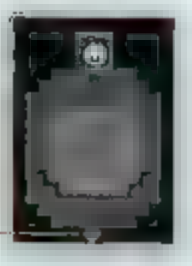
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)
  デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)
  スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)

- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)
  デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)
  スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)

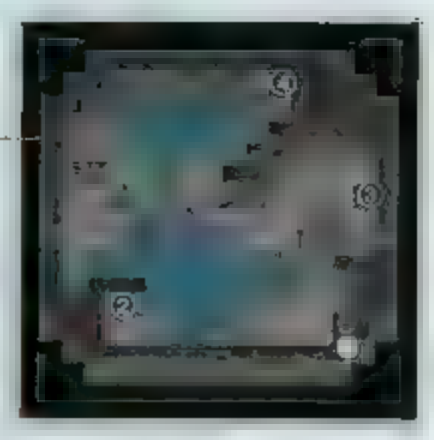
→攻略 P32

○ミシディアの塔8F





○ミシディアの塔9F



出現モンスター

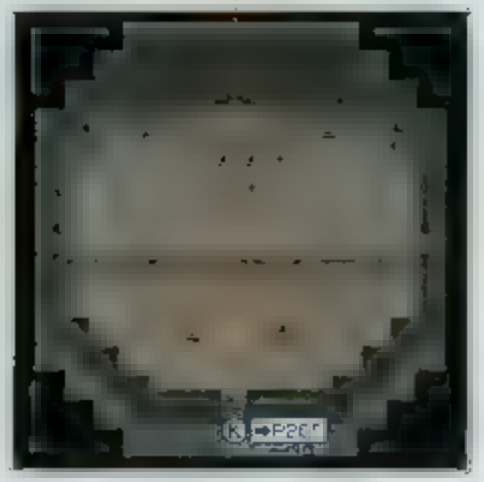
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)
  デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)
  スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)
- アイスリザード(1～4匹)

- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)
  スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)
- アイスリザード(1～4匹)
- ランドモルボル(1～5匹)

- ゴートス／あくまのはな
- ホワイトドラゴン

アイスリザード
HP 1000
特徴 ふぶき攻撃
→攻略 P32

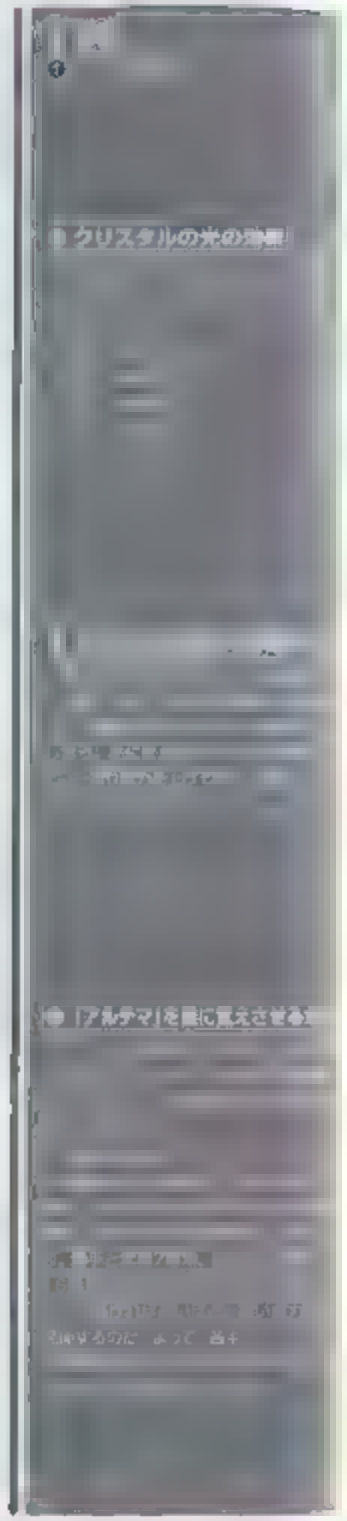
ホワイトドラゴン
HP 2500
特徴 高い攻撃&防御力
→攻略 P32



ミンウの死

解かれた最後の封印

塔の最上階に着くと、究極魔法が眠る祭壇の前に、ミンウがたたずんでいた。この最後の扉には、強力な封印が施されていたのだ。封印を解くため、持っている魔力のすべてを解放することを決心したミンウ。力を使い果たした彼は、そのまま静かに眠りを引きとった。世界の未来をフリオニールたちに託して…。



皇帝と巨大竜巻

北の大地を襲った竜巻

「アルテマ」を手に入れてミシディアの町に行ってみると、不吉な噂を耳にする。なんと、皇帝の作り出した巨大竜巻が、北の大地を襲ったというのだ。しばらく沈黙を保っていたついに皇帝が動き出した。急いでフィンへ戻らなくては。

竜巻に潜入する方法

フィン城へ戻ったフリオニールたちは、城の目前に迫った竜巻の姿を目にする。ヒルダの話によると、やはり竜巻は皇帝が操っているらしい。聞いてゴードンに「たつまき」について尋ねると、竜巻の中へ入るには、空から侵入するしか方法がないという。

飛竜誕生

伝説の竜騎士と飛竜

ヒルダに「ひりゅう」について聞いてみると、竜騎士は飛竜を呼ぶとき鏡の間で「ペンダント」を掲げていたことがわかる。さっそく鏡に向かって「ペンダント」の光を反射させてみると、なんと！匹の飛竜が雲間を抜けてこちらに近づいてくる姿が見えるではないか。命の泉に沈めたあの卵が、無事に孵ったのだ。

「ペンダント」に導かれ現われた飛竜。ついに竜騎士と飛竜が揃った

ポールのお宝

竜巻に乗り込む前に、幾度となく世話になったポールに挨拶していこう。ポールに「たつまき」に行くことを告げると、彼はとっておきのお宝を譲ってくれるという。ポールの言葉[illegible]と、奥に隠し部屋が！　中には、ポールが帝国軍から奪った強力な武器や防具の入った宝箱があるぞ。

「くろしょうぞく」「ブラッドソード」など、貴重な宝を譲ってくれるの！

次の目的地までの道のり

フィン城～竜巻　ハラメキア城

新しい移動手段

竜巻はフィン城のすぐ北東に迫っている。この竜巻へは、「ひりゅう」を使って潜入することになる。突入の際に、特別な操作は必要なく、「ひりゅう」を入手した状態で、ただ竜巻に近づけば、飛竜に乗って飛び立つことができる。ただし、飛竜を操作することはできない。

竜巻クリア後、ついに飛空船が手に入る。飛空船に乗っている間はモンスターと遭遇しないので、自由なルートでハラメキアへ向かおう。ちなみに、平地以外に飛空船を着陸させることはできないので、注意。

[illegible]

[illegible]

途中のエリアに出現するモンスター

[illegible]

- サージェント(0～7匹)／ソーサラー(0～6匹)
  キャプテン(1匹)
- サージェント(2～4匹)／ウェアパンサー(0～2匹)
  ソーサラー(2～4匹)
- ビッグホーン(1～4匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)
  ボム(0～2匹)

[illegible]

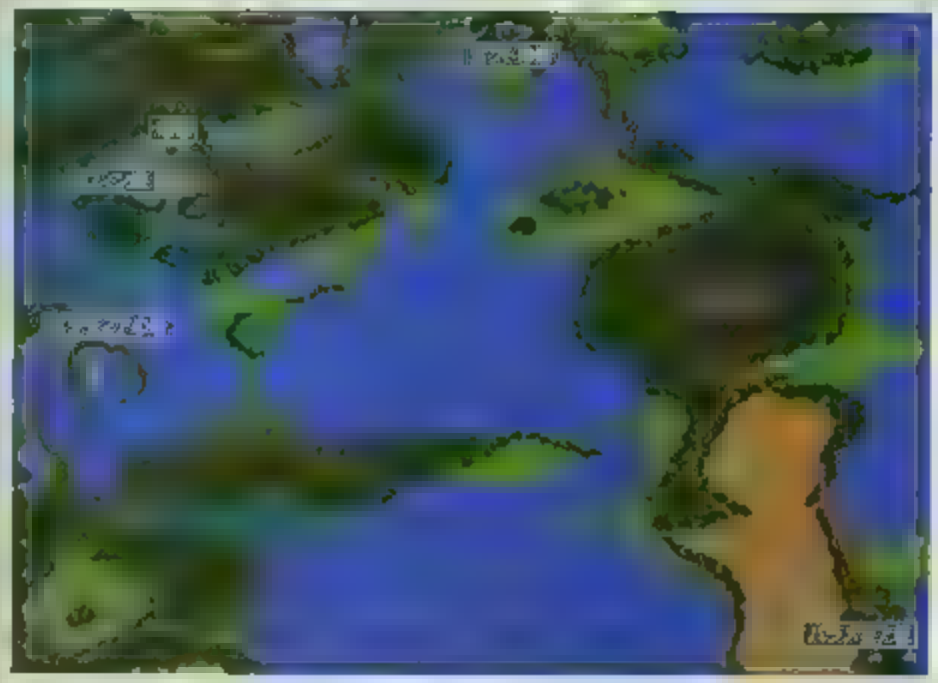
- サージェント(0～7匹)／ソーサラー(0～6匹)
  キャプテン(1匹)
- サージェント(2～4匹)／ウェアパンサー(0～2匹)
  ソーサラー(2～4匹)
- ビッグホーン(1～4匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)
  ボム(0～2匹)

[illegible]

- エレキフィッシュ(2～6匹)
- エレキフィッシュ(1～2匹)／シードラゴン(0～2匹)
  マンタレイ(0～1匹)
- シードラゴン(1～4匹)
- マンタレイ(1～5匹)

[illegible]

- テスプラウー(0～4匹)／さつしんノコギリ(1～3匹)
- サンドウォーム(1～4匹)
- さつしんノコギリ(2～5匹)
- ランドモルボル(0～3匹)／サンドウォーム(1～2匹)
- こうていののろい(1匹)



[illegible]

注意すべきモンスター

シードラゴン
HP 870
特徴 つなみ攻撃
→攻略 P320

エレキフィッシュ
HP 540
特徴 いなずま攻撃
→攻略 P320

サンドウォーム
HP 1290
特徴 高い攻撃力
→攻略 P322

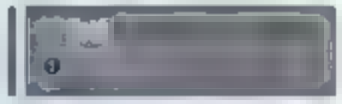
こうていののろい
HP 3000
特徴 高い攻撃&防御力
→攻略 P322

竜巻

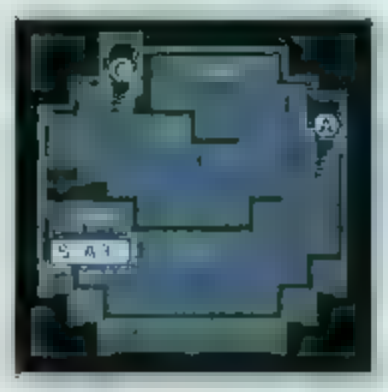
目的 皇帝を倒し、竜巻を消滅させる

攻略アドバイス

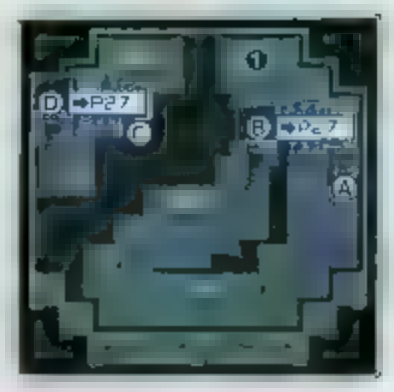
出現するモンスターはいずれも手強いが、宝箱から強力な装備品を入手できる上、テレポでいつでも脱出可能。装備を整えながら、数回に分けて攻略しよう。耐性を持つ防具に加え、必要とあればフリンク、バーサクなども惜しみなく使っていきたい。



竜巻1F



竜巻2F



出現モンスター

- ビッグホーン(1~4匹)
- バンパイアガール(2~6匹)
  バンパイアレディ(1匹)
- キャプテン(1~2匹)
  ヒルギガース(1匹)/ボム(0~2匹)
- コカトリス(3~7匹)
- しんえいたい(0~2匹)
  ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)

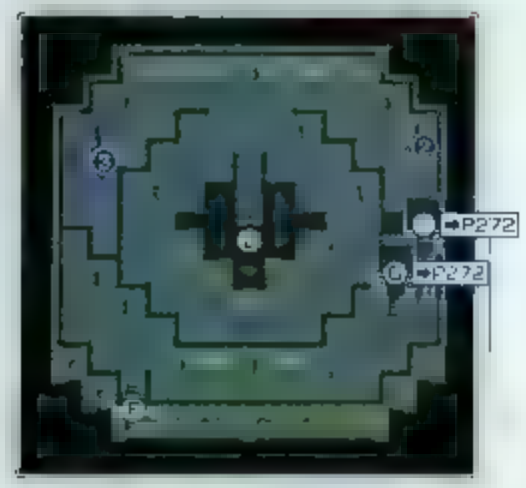
- バンパイアガール(2~6匹)
  バンパイアレディ(1匹)
- キャプテン(1~2匹)
  ヒルギガース(1匹)/ボム(0~2匹)
- コカトリス(3~7匹)
- しんえいたい(0~2匹)
  ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)
- ウッドゴーレム(1~2匹)

注意すべきモンスター

ウッドゴーレム
HP 1620
特徴 眠り攻撃
→攻略 P322

竜巻3F

竜巻4F



出現モンスター

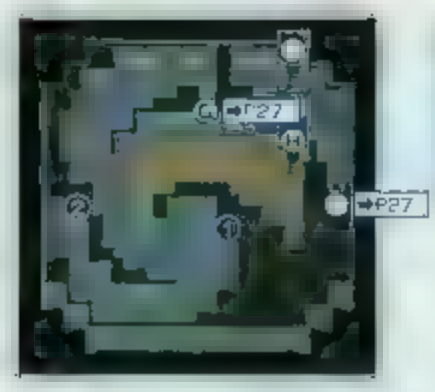
- キャプテン(1~2匹)/ヒルギガース(1匹)/ボム(0~2匹)
- コカトリス(3~7匹)
- しんえいたい(0~2匹)/ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)
- ウッドゴーレム(1~2匹)
- アイメーバ(1~2匹)/ランドモルボル(0~2匹)

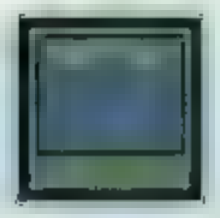
- コカトリス(3~7匹)
- しんえいたい(0~2匹)/ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)
- ウッドゴーレム(1~2匹)
- アイメーバ(1~2匹)/ランドモルボル(0~2匹)
- ウィザード(2~5匹)

注意すべきモンスター

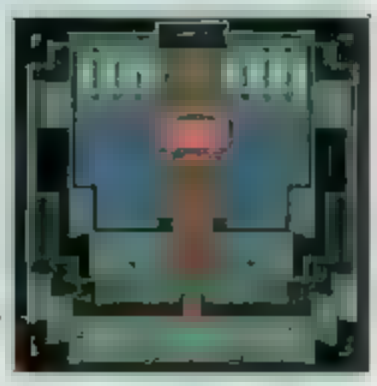
アイメーバ
HP 40
特徴 猛毒攻撃
→攻略 P322

○電巻5F

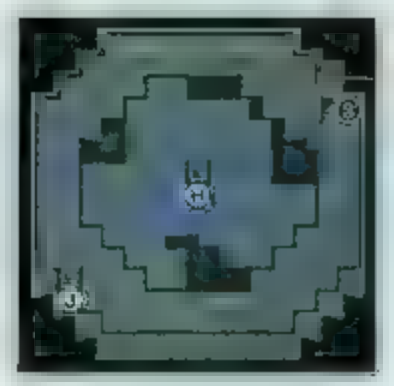

→P27



小部屋



○電巻6F



出現モンスター

- しんえいたい(0~2匹)/ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)
- ウッドゴーレム(1~2匹)
- アイメーバ(1~2匹)/ランドモルボル(0~2匹)
- ウィザード(2~5匹)
- キャプテン(0~3匹)/ウィザード(1~3匹)

- キャプテン(0~3匹)/ラミア(1~2匹)
- ゴートス(0~2匹)/あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2~4匹)
- ウッドゴーレム(1~2匹)
- アイメーバ(1~2匹)/ランドモルボル(0~2匹)
- ウィザード(2~5匹)
- キャプテン(0~3匹)/ウィザード(1~3匹)
- キラーマンティス(1~4匹)/バンパイアガール(1~2匹)

- グリーンドラゴン
- シェネラル

平和が訪れたかに見えたが

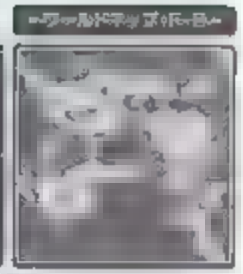
新たな皇帝・レオンハルト

シドの形見

パラメキア城へ入るには

パラメキア城へ忍び込んだポール

バラメキア城



目的 かつての仲間・レオンハルトを説得する

攻略アドバイス

7階から潜入し、落とし穴から1階へ。そこから8階にある王座の間を目指す。途中で脱出はできず、テレポも使用できないので、一気に攻略するしかない。状態異常攻撃を仕掛けてくる敵が多いので、MPが切れてエスナが使えなくなると絶望的。エーテルを多めに用意すること。

○バラメキア城7F

出現モンスター

▼バラメキア城7F～バラメキア城11F

- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアガール(1～2匹)
- くろきし(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- アイメーバ(1～4匹)
- ゴートス(1～3匹)
- バンパイアガール(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- シェネラル(1～2匹)
- こうていののろい(1匹)

注意すべきモンスター

くろきし
HP 1,140
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P323

スカル
HP 640
特徴 毒攻撃
➡攻略 P323

○バラメキア城2F

出現モンスター

▼バラメキア城2F～

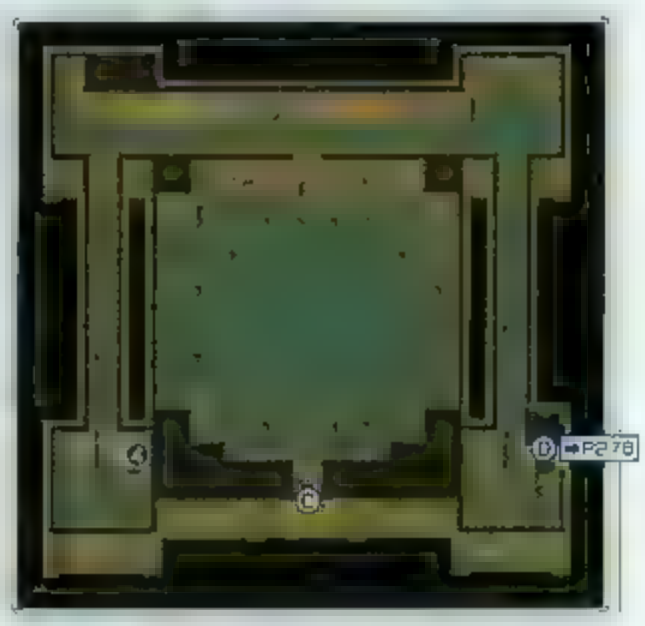
- くろきし(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- アイメーバ(1～4匹)
- ゴートス(1～3匹)
- バンパイアガール(0～2匹)
  ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- シェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- こうていののろい(1匹)

▼バラメキア城3F～

- アイメーバ(1～4匹)
- ゴートス(1～3匹)
- バンパイアガール(0～2匹)
  ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- シェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングアイ(2～4匹)
- こうていののろい(1匹)

▼注意モンスター

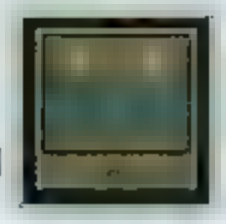
- こうていののろい



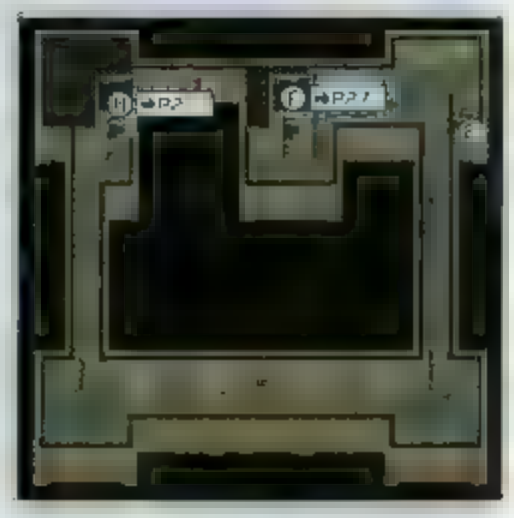
○バラメキア城3F

注意すべきモンスター

ストーンゴーレム
HP 800
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P323



+小部屋



出現モンスター

[illegible]

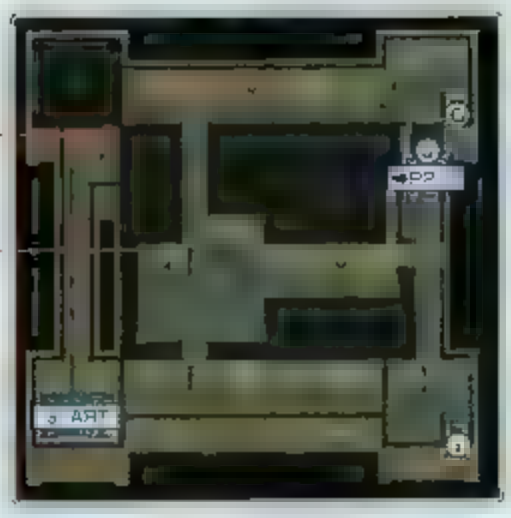
- ゴートス(1~3匹)
- バンパイアガール(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1~2匹)/あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- ラミア(2~4匹)
- コカトリス(1~2匹)/フライングレイ(2~4匹)
- くろきし(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1~5匹)

[illegible]

- バンパイアガール(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1~2匹)/あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- ラミア(2~4匹)
- コカトリス(1~2匹)/フライングレイ(2~4匹)
- くろきし(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1~5匹)
- スカル(2~6匹)

[illegible]

- デスフラワー(1~5匹)
- スカル(2~6匹)
- キャプテン(0~3匹)/ウィザード(0~3匹)/ジェネラル(1匹)
- キャプテン(2~4匹)/クアール(0~2匹)
- くろきし(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- コカトリス(1~2匹)/フライングレイ(2~4匹)
- ラミア(2~4匹)
- ジェネラル(1~2匹)



出現モンスター

パラメキア城6F

- スカル(1~2匹)/あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- ラミア(2~4匹)
- コカトリス(1~2匹)/フライングレイ(2~4匹)
- くろきし(0~2匹)/ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1~5匹)
- スカル(2~6匹)
- キャプテン(0~3匹)/ウィザード(0~3匹)/ジェネラル(1匹)

[illegible]

- ラミアウィーン/クアール

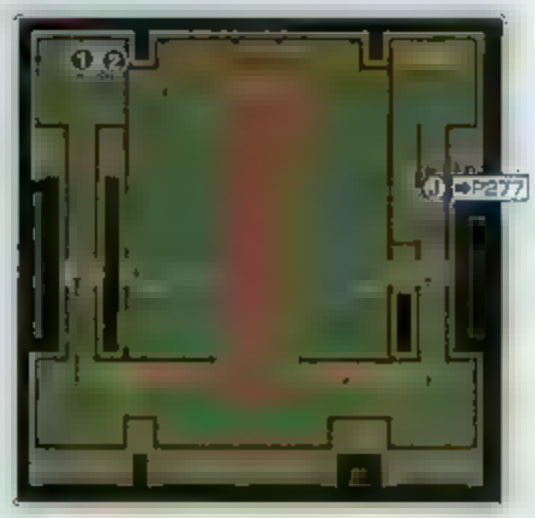
パラメキア城7F

- パラメキア城6Fと同じ

[illegible]モンスター

クアール

HP	1000
特徴	死の追加攻撃
	➡攻略 P323



出現モンスター

パラメキア城8F

- ジェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- ユカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- デスクラワー(1～5匹)
- スカル(2～6匹)
- キャプテン(0～3匹)／ウィザード(0～3匹)／ジェネラル(1匹)
- キャプテン(2～4匹)／クアール(0～2匹)

皇帝の復活

レオンハルトとの再会、リチャードとの別れ

パラメキア城の最上階、豪奢な装飾の施された玉座の間に、レオンハルトがいた。「力こそすべて」そう言い放つレオンハルト。もう戦いは避けられないと思ったそのとき、玉座に死んだはずの皇帝が現れた。地獄から蘇った皇帝は、目の前のすべてを消し去ろうと、業火を放つ。しかし次の瞬間、フィオニールたちを飛竜に乗せ、リチャードがひとり皇帝に挑みかかった。

飛竜が外へ出た瞬間、城は大爆発をおこして崩れ去った。リチャードはみんなを逃がすため、ひとり犠牲になったのだ。

黒騎士レオンハルト

新たな仲間

パラメキア城を脱出し、フィン城に戻ると、マリアは一緒に帝国と戦おうと、必死でレオンハルトを説得した。レオンハルトは悩みつつも、仲間になることを承諾。かつて帝国の手を逃れてフィンから旅立った4人が、ついに集結したのだ。

バンデモニウムへの道

地獄へ通じる道・ジェイド

ゴードンによると、皇帝の復活と共に地中から出現したのは、地獄の城、バンデモニウムだという。

さらにビルダからは、かつて「ジェイド」と呼ばれ、悪魔の通り道とされた太古の回廊があるという話を聞くことができる。

ジェイドの場所

ゴードンとシイラに「ジェイド」について尋ねてみると、どうやらミシディア大陸の東に位置する細い海峡のあたりに小さな泉があり、そこが「ジェイド」の入口になっているらしい。シド自慢の飛空船ならあっという間に着くだろう。

ディスト竜騎士団の秘宝

最強の剣「エクスカリバー」

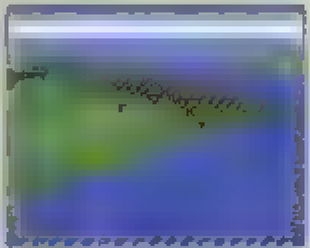
ディスト城の親子にリチャードの死を告げると、ふたりは悲しみのあまり泣き崩れる。とうとうディストの竜騎士が絶滅してしまったのだ。母親のエリナに「りゅうきし」について尋ねてみると、彼女は竜騎士団の秘宝「エクスカリバー」を託す。

フィン城～ジェイド～パンデモニウム

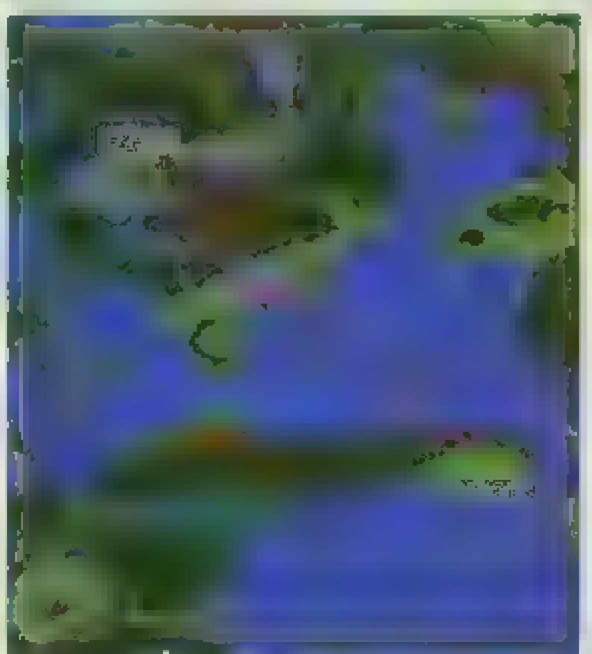
飛空艇でミシディアの東海岸へ

いよいよ暗黒との最終決戦へ向けて旅立つときがやって来た。地獄の城へ乗り込むにあたって、ぬかりはないか、装備やアイテムなどをもう一度しっかり確認しておこう。

ジェイドのあるミシディアの東海岸へは、飛行船ですぐ行くことができる。泉のすぐそばに着陸すれば、モンスターに遭うこともない。



パンデモニウムとともに、小さな泉が現われた。これが[illegible]ジェイドへの入口だ



途中のエリアに出現するモンスター

- ●ピットフィーンド(0～3匹)／サラマンダー(1～2匹)
- ●メガハラサイト(2～5匹)
- ●ピットフィーンド(2～6匹)
- ●キラーマンティス(2～5匹)／マンティスキング(1匹)
- ●ヘクトアイズ(1～5匹)
- ●サラマンダー(1～4匹)
- ●モルボルグレート(1～5匹)
- ●モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)

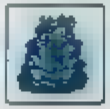
注意すべきモンスター

メガハラサイト
HP 750
特徴 魔法攻撃
→攻略 P323

サラマンダー
HP 290
特徴 ほのお攻撃
→攻略 P323

マンティスキング
HP [illegible]
特徴 無い攻撃力
→攻略 P324

アビスウォーム
HP 1290
特徴 たつまき攻撃
→攻略 P324



ヘクトアイズ
HP 140
特徴 魔法攻撃
→攻略 P324

ジェイド

→ワールドマップP.[illegible]

目的 地獄の城パンデモニウムを目指す

ジェイドB1F

小部屋

Ⓐ→P282

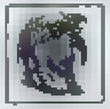
攻略アドバイス

ジェイドから先にはセーブポイントがないので、地上で必ずセーブしておくこと。パンデモニウムを含めると、ダンジョンはこれまでの比ではないほど長い。途中には強い装備品がたくさん眠っているので、宝箱を回収しながら数回に分けて攻略しよう。この方法なら、ステータス不足できつい戦闘を強いられるパーティーでも、自ずと経験を積むことができる。一気に攻略する場合は、エーテルなどの回復アイテムを多めに持っていくといいだろう。

出現モンスター

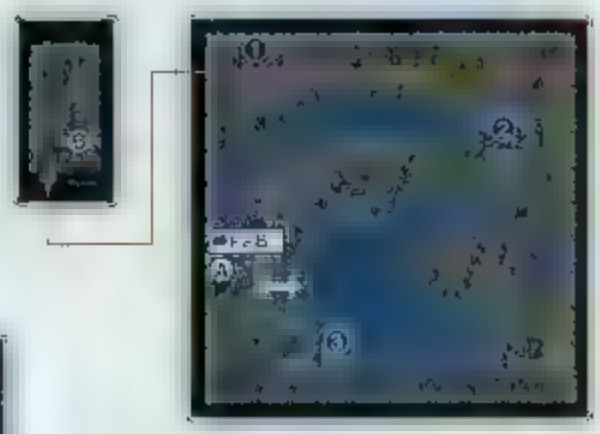
- ●ヘクトアイズ(1～5匹)
- ●ホワイトドラゴン(1匹)
- ●サラマンダー(1～4匹)
- ●モルボルグレート(1～5匹)
- ●モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- ●アビスウォーム(1～5匹)
- ●スフィンクマイラ(～4匹)
- ●メガハラサイト(～4匹)／アイスリザード(0～2匹)

注意すべきモンスター

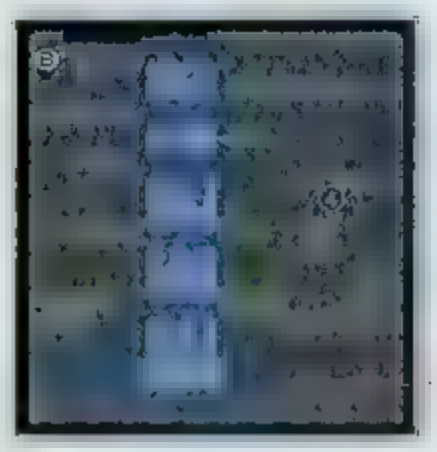


スフィンクマイラ
HP 40
特徴 ほのお攻撃
→攻略 P324

○シェイドB2F



○シェイドB3F



魔法屋

テスのほん	1000ぜる
［illegible］サクのほん	1000ぜる
ヘイストのほん	2000ぜる
［illegible］のほん	4000ぜる

出現モンスター

▼［illegible］

- ホワイトドラゴン(1匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ビットフィーント(0～2匹)
  モルボルグレート(1～2匹)

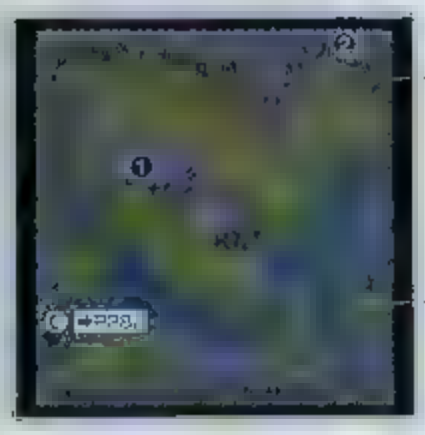
▼［illegible］

- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ビットフィーント(0～2匹)
  モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)

▼［illegible］

- ブルードラゴン
- キングヘビーモス

○シェイドB4F



○シェイドB5F

出現モンスター

▼シェイド地底湖B4F、最奥部B4F～B5F（水棲系）

- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ビットフィーント(0～2匹)
  モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)

▼シェイド地底湖B5F、最奥部B5F～B6F

- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ビットフィーント(0～2匹)
  モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつしんノコギリ(0～2匹)／スフィンクマイラ(1～3匹)

▼［illegible］

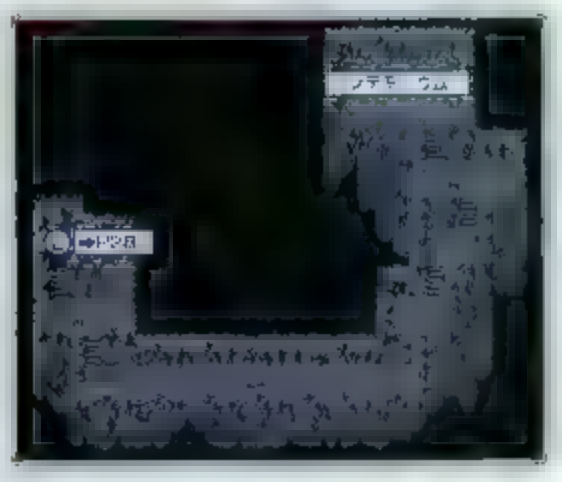
- レッドドラゴン

［illegible］すべきモンスター

レッドドラゴン

HP	5000
特徴	ほのお攻撃
［illegible］	［illegible］

○ジェイド86F



出現モンスター

▼ジェイド86F 最奥自然エリア出現

- アビスウォーム ～5匹
- スフィンクマイラ(1～4匹)/アイスリザード(0～2匹)
- メガバラサイト(1～4匹)/アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹) ビットフィーント(0～2匹)
  モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)/バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつじんノコギリ(0～2匹) スフィンクマイラ ～3匹)
- アビスウォーム(0～2匹) ヘクトアイズ(匹)

パンデモニウム突入前に、パーティーを見直してみよう

ここまで来ると、パーティのステータスにはプレイヤーの個性が色濃く反映されているはず。そこで ここでは最終決戦に向けて、満たしておきたい基本的な要素を紹介しよう。

◆ステータス

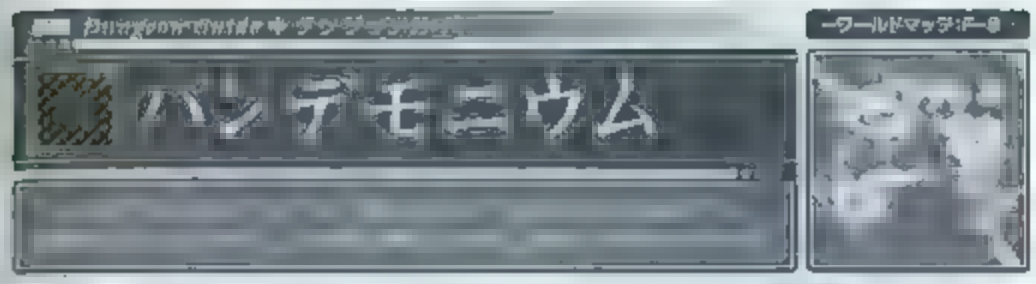
前衛のHPは1500以上 回避率は7以上確保したい。最大HPが高ければ、回避率はもう少し低くても大丈夫だろう。後衛のHPや回避率は前衛の7割。魔法使いなら、最大MPは200ほどあると心強い。

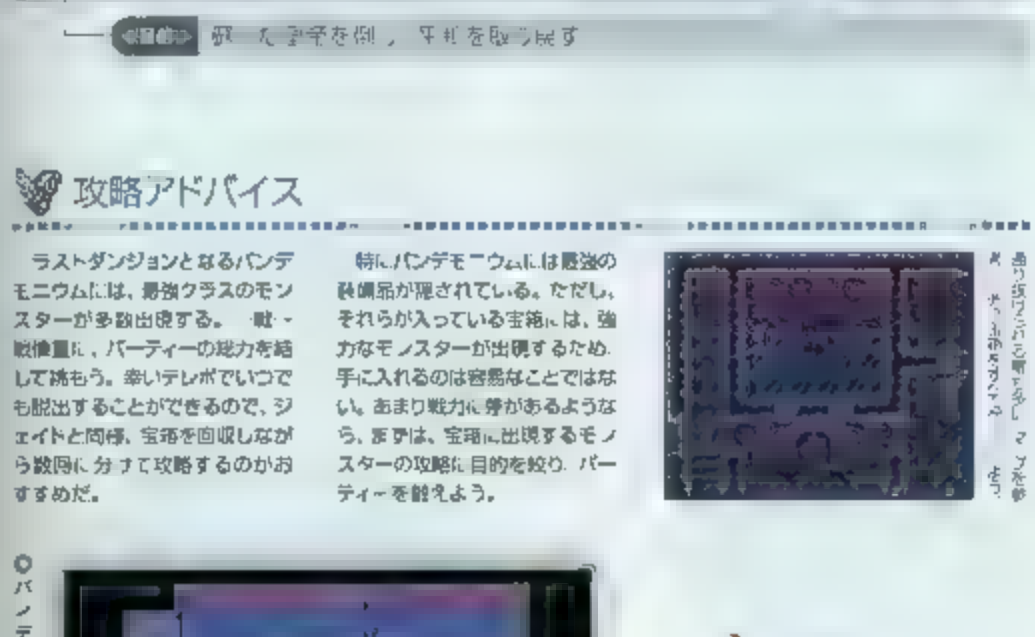
◆装備品

武器は追加効果のあるものをアイテムとして用意し 物理攻撃力が強いものを装備しておく。防具は防御力そのものよりも「 ポン」で代表されるようなステータス異常を防ぐもの、属性耐性のあるもの、ステータスをアップさせるものを優先的に！

◆魔法

脱出のためテレポは必須 エスナ ブランク バーサクの耐性は5以上、ケアルは10形成は欲しい 精神の高い仲間にミニマム8～10を唱えさせると、敵を無力化できて絶強力だ。余裕があればぜひ熟練度を上げておこう。





攻略アドバイス

ラストダンジョンとなるパンデモニウムには、最強クラスのモンスターが多数出現する。一戦一戦慎重に、パーティーの総力を結して挑もう。幸いテレポでいつでも脱出することができるので、ジェイドと同様、宝箱を回収しながら数回に分けて攻略するのがおすすめだ。

特にパンデモニウムには最強の装備品が隠されている。ただし、それらが入っている宝箱には、強力なモンスターが出現するため、手に入れるのは容易なことではない。あまり戦力に差があるようなら、まずは、宝箱に出現するモンスターの攻略に目的を絞り、パーティーを鍛えよう。

○パンデモニウム1F

出現モンスター

▼パンデモニウム1F

- デスライダー(1～4匹)
- マンティスデビル ～4匹)
- デスライダー(1～2匹)
  マンティスデビル(0～2匹)
- ラミアウィ ハ 匹) ラミア(0～5匹)
- ラミアウィ ハ1匹
  ラミア(0～2匹 ケアルル(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- デスライダ (0～2匹)
  ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)

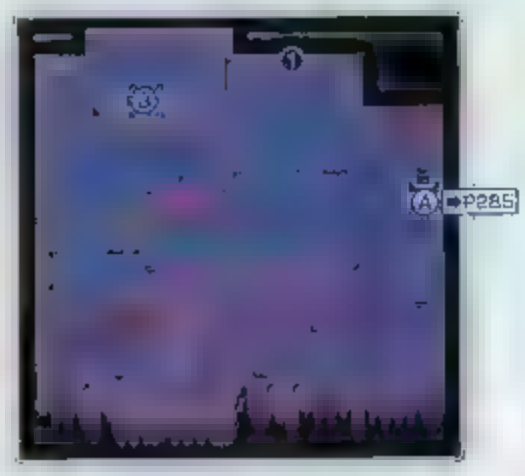
注意すべきモンスター

デスライダー
HP 1280
特徴 HP吸収
→攻略 P325

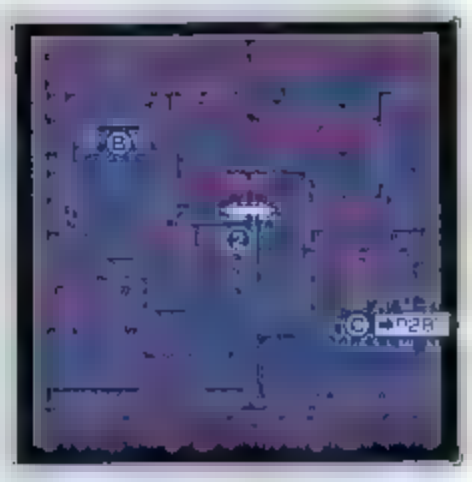
マンティスデビル
HP 1290
特徴 即死攻撃
→攻略 P325

ミスリルゴーレム
HP 2000
特徴 高い攻撃&防御力
→攻略 P325

○パンデモニウム2F



○パンデモニウム3F



出現モンスター

- デスライダー(1～2匹)／マンティスデビル(0～2匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹
- ビーストデーモン(2～4匹
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)

- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹
- ミスリルゴーレム(1～2匹
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)　あくまのはな(0～2匹
- ウルフデビル(2～5匹)

○パンデモニウム4F

出現モンスター

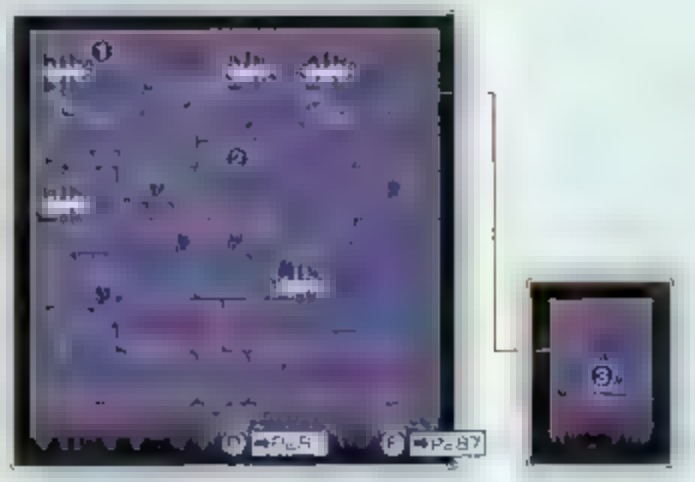
- ミスリルゴーレム(1～2匹
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)　あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)　クアール(0～5匹
- ウルフデビル(1～3匹)　アイスリザード(0～2匹)　モルボルグレート(0～1匹)

モンスターが落とすレアアイテム

パンデモニウムで遭遇するモンスターは、貴重なアイテムを持っていることが多い。特にあらゆるステータス異常を防ぐ「リボン」は、パーティ全員に装備させたいアイテムだ。

また「エクスカリバー」や「げんじのよろい」などは、所持しているテツキョジンが非常にレアなため、かなり入手が難しい。下の表を参考に、積極的に狙っていこう。

◎パンデモニウム5F



出現モンスター

▼パンデモニウム5F

- テスツイダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(0～1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクイーン(1匹)／クアール(0～6匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- テツキョジン(1匹)

▼見き[illegible]

- ゾンビボーゲン
- ティアマット

▼[illegible]

- ラウンドウォーム(1～3匹)
- ファイアギガース(1～3匹)
- アイスギガース(1～3匹)
- ハッドドラゴン(1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)

注意すべきモンスター

テツキョジン
HP 3500
特徴 攻撃回数が多い
➡攻略 P325

ゾンビボーゲン
HP 2500
特徴 強い攻撃
➡攻略 P325

ティアマット
HP 5000
特徴 高い攻撃&防御
➡攻略 P325

◎パンデモニウム6F

出現モンスター

▼パンデモニウム6F

- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクイーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3～4匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- テツキョジン(1匹)

▼見き[illegible]

- ベルゼブル
- アスタロート

注意すべきモンスター

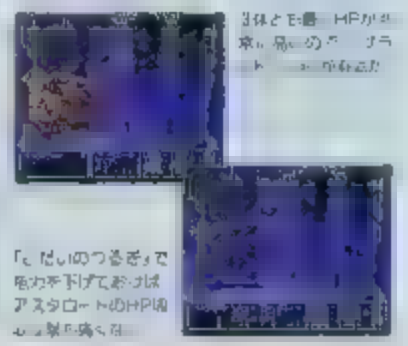
ベルゼブル
HP 5000
特徴 強い攻撃
➡攻略 P326

アスタロート
HP 7000
特徴 HP吸収
➡攻略 P326

宝箱の中には、最強の装備品と最強の敵

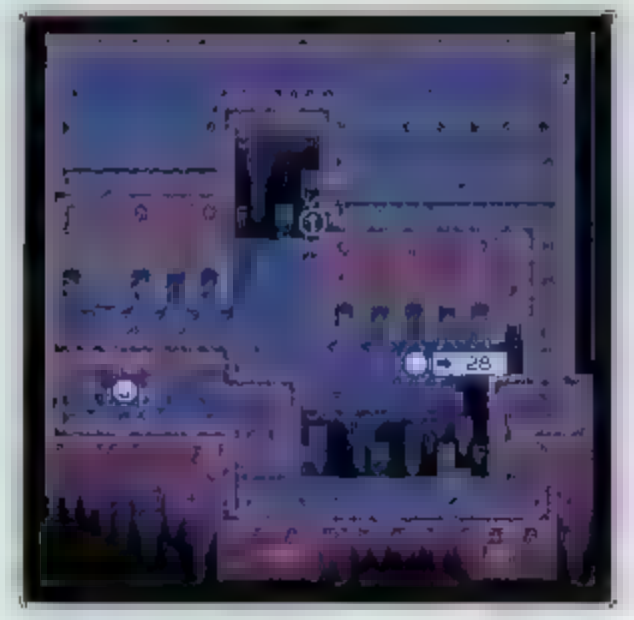
5階と6階の宝箱に潜むティアマット、ベルゼブル、アスタロートは、ザコとしては出現しない特殊なモンスター。最強の装備品を守るだけあって、その能力も最高レベルだ。

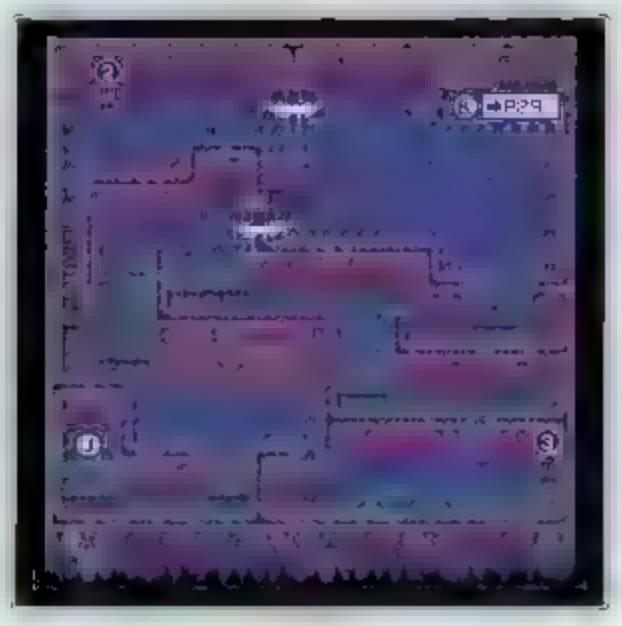
この3体との戦闘では、「[illegible]たいのつるぎ」と「ブラットノート」が猛威を振るう。ステータス異常を引き起こす魔法は、「リボン」「しろのローブ」「イージスのたて」などで無効化。ベルゼブルのブリンクが面倒なので、「マサムネ」や「エクスカリバー」を装備させた仲間にバーサクを使って、早めに倒すこと。



3体とも最高HPが[illegible]

「[illegible]たいのつるぎ」で魔力を下げておけばアスタロートのHP回[illegible]





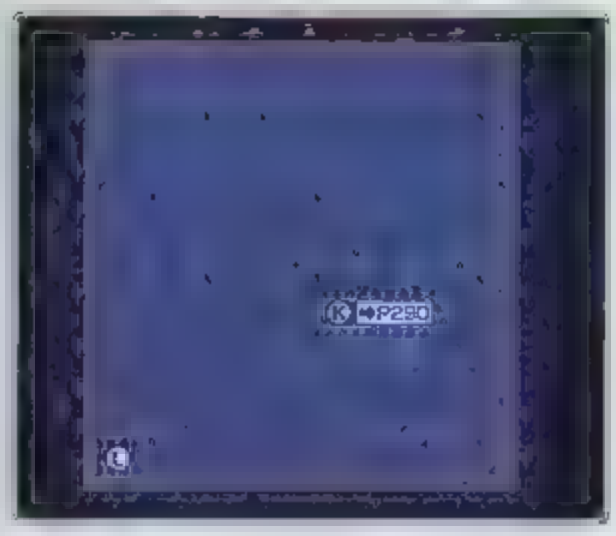
出現モンスター

▼パンデモニウム7F

- ●ビーストデーモン（1～3匹）
  あくまのはな（0～2匹）
- ●ウルフデビル（2～5匹）
- ●ラミアクィーン（1匹）
  クアール（0～5匹）
- ●ウルフデビル（1～3匹）
  アイスリザード（0～2匹）
  モルボルグレート（0～1匹）
- ●ファイアギガース（1匹）／ボム（3～4匹）
- ●アイスギガース（1匹）／ボム（2～4匹）
- ●サンダーギガース（1匹）
  ボム（0～5匹）
- ●テツキョジン（1匹）

▼パンデモニウム8F

- ●ラミアクィーン（1匹）
  クアール（0～5匹）
- ●ウルフデビル（1～3匹）
  アイスリザード（0～2匹）
  モルボルグレート（0～1匹）
- ●ファイアギガース（1匹）／ボム（3～4匹）
- ●アイスギガース（1匹）／ボム（2～4匹）
- ●サンダーギガース（1匹）
  ボム（0～5匹）
- ●ブルードラゴン（1匹）
- ●キングベヒーモス（1匹）
- ●ラウンドウォーム（1～3匹）



出現モンスター

▼パンデモニウム9F

- ●ウルフデビル（1～3匹）
  アイスリザード（0～2匹）
  モルボルグレート（0～1匹）
- ●ファイアギガース（1匹）／ボム（3～4匹）
- ●アイスギガース（1匹）／ボム（2～4匹）
- ●サンダーギガース（1匹）
  ボム（0～5匹）
- ●ブルードラゴン（1匹）
- ●キングベヒーモス（1匹）
- ●ラウンドウォーム（1～3匹）
- ●ファイアギガース（1～3匹）

▼パンデモニウム最深部

- ●アイスギガース（1匹）／ボム（2～4匹）
- ●サンダーギガース（1匹）
  ボム（0～5匹）
- ●ブルードラゴン（1匹）
- ●キングベヒーモス（1匹）
- ●ラウンドウォーム（1～3匹）
- ●ファイアギガース（1～3匹）
- ●レッドドラゴン（1匹）

究極の力を手に入れた悪魔

長い戦いの末に、ついに皇帝のもとへたどり着いたフリオニールたち。地獄で邪悪な力を得て蘇った皇帝は、人の心どころか姿さえも失い、邪悪な姿をさらしていた。もはや魔物と呼ぶにふさわしいものになり果てたこの皇帝がいる限り、世界に平和は訪れない。今こそ皇帝を倒し、永き悪夢に終止符を打つのだ！

エピロ　グ

悲劇は終わ　た
地獄の城は
皇帝の命の灯火とともに　消え去った

勇敢な戦士たちの
死によ　てもたらされたこの平和を
いつまでもいつまでも
大切　していこう

ヨ・ゼフ　、ンウ　トチャ　ト　ンド
彼らの雄姿を忘れない
彼らの勇気を語　継いでい　う

そう　悲劇は終わったのだ

4人の若者が歩むのは
自ら見出した　別々の道
穏やかな陽光に包まれた
戦いのない　眩　い明日への道　―

Epilogue

白魔法データ

◆ 白魔法には、パーティーの回復や強化するものが多い。使用者の精神が高いほど、効果や成功率が上昇する。

ケアル	属性	なし	効果	HPを回復する。
	備考	最初に覚えておくべき、重要な魔法。最低でもふたり以上に覚えさせ、熟練度レベルを上げておきたい。アンデッド系のモンスターにダメージを与えることもできる。		
レイズ	属性	なし	効果	戦闘不能状態を回復する。
	備考	戦闘中以外に使えば、必ず治療が成功する。ケアル同様、ふたり以上に覚えさせておきたい。アンデッド系のモンスターに使えば、一撃必殺を狙える。		
バスナ	属性	なし	効果	戦闘終了後には自然回復する一時的なステータス異常を回復する。
	備考	熟練度レベルによって、回復できるステータス異常が変化する。早めに習得して少しずつレベルを上げておきたい。		
エスナ	属性	なし	効果	戦闘終了後も自然回復しない永続的なステータス異常を回復する。
	備考	石、蛙といった全滅につながるステータス異常を治すために、絶対必要。少なくとも、熟練度レベルを5以上にはしておこう(298ページ参照)		
バリア	属性	なし	効果	バリアを張り、敵の特殊攻撃を防ぐ。
	備考	特殊攻撃を多数使用してくるモンスターに出会ってしまったときに、ぜひとも使用したい。かなりダメージを軽減させることができる。		
ブリンク	属性	なし	効果	分身を作りだし、回避率を上げる。
	備考	攻撃力が高い、もしくは恐ろしい追加効果を持つモンスターとの戦闘で重宝する重要魔法。直接攻撃主体のボス戦では、必ず前衛メンバーを中心にかけておこう。		
プロテス	属性	なし	効果	一時的に防御力を上げる。
	備考	物理攻撃主体のモンスターとの戦闘では、必ず前衛メンバーにかけておきたい。また長期戦が予想されるボスクラスのモンスターとの戦いでは必須と考えたい。		
シェル	属性	なし	効果	一時的に魔法防御力を上げる。
	備考	魔法攻撃を主体に攻撃するモンスター多いので、ダメージを軽減させたいならぜひとも習得しておこう。プロテスと併せて唱えておくとより安全。		
ウォール	属性	なし	効果	黒魔法を防ぐ、壁を張る。
	備考	魔法防御力の増加は、物語の中盤以降、一撃死の魔法や特殊攻撃を使用してくるモンスターが増えてから本領を発揮する。全滅する確率をぐっと減らすことができる。		
デスペル	属性	なし	効果	特殊攻撃を防ぐバリアを破壊する。
	備考	複数の属性に対して耐性があるモンスターとの戦闘で役立つ。そういったモンスターは弱点を持っていることが多いので、ほかの攻撃魔法と組み合わせて使っていこう。		

ミニマム	属性	物質変化	効果	相手をこびと状態にする。
	備考	物質変化に耐性を持つモンスターは少なく、上手くびと状態にすれば相手を倒したことになる。熟練度レベルを上げれば、一撃必殺の頼もしい魔法になる。		
サイレス	属性	神経	効果	相手を沈黙状態にする。
	備考	威力を発揮するのはもちろん、魔法を多用するモンスターとの戦いにおいて、強力な魔法を封じてしまえば、その戦いを勝ったと言えるほどに、戦闘は有利になるはずだ。		
アンチ	属性	精神攻撃	効果	相手のMPにダメージを与える。
	備考	味方を攻撃対象にし、MPを減らすことで最大MPを上昇させる使い道が有効(11ページ参照)。魔法がうっとうしいモンスターとの戦闘でも、使ってみよう。		
フォーグ	属性	精神攻撃	効果	魔法を忘れさせ、使えなくする。
	備考	サイレス同様、魔法を使うモンスターとの戦闘で使用したい。熟練度レベルを上げて成功率を上昇させれば、終盤の戦いでも十分使える。		
スロウ	属性	神経	効果	相手の攻撃回数を減らす。
	備考	やっかいな特殊攻撃を持つモンスターに使えば、かなり戦闘が楽になる。また物理攻撃の一撃が強力なモンスターに対しても有効な魔法だ。		
チェンジ	属性	物質変化	効果	HPとMPを相手と入れかえる。
	備考	自分の体力をわざと減らしておき、強いモンスターとHP、MPを入れ替えるという戦法が可能。逆に、敵を弱らせてから使えば、最大HP、MPを上げることができる。		
フィアー	属性	精神攻撃	効果	相手を怖がらせ、戦闘離脱させやすくする。
	備考	ピンチのときに使いたいところだが、HPが高ければ、弱いモンスターは自分から逃げていってしまう。こちらが十分に強くなる後半では、あまり必要ではないだろう。		
テレポ	属性	物質変化	効果	相手を次元の彼方に転送する。
	備考	テレポを使わないと脱出できない、ダンジョンがいくつかあるので、絶対に覚えておこう。戦闘中に使えば、ミニマム同様、一撃必殺魔法としての効果にも期待できる。		
ホーリー	属性	なし	効果	聖なる力で、ダメージを与える。
	備考	黒魔法のフレアー同様、属性に耐性を持っていたり、属性攻撃を吸収してしまうモンスターに有効。精神が高ければ、フレアーよりホーリーを覚えさせよう。		
アルテマ	属性	なし	効果	古代から伝わる究極の攻撃魔法。
	備考	属性がないので、どんなモンスターにもそつなくダメージを与えることができる。使用者のステータスが高いほど、威力が上がる(266ページ参照)		

黒魔法データ

◆ 黒魔法には、敵にダメージを与える攻撃魔法が多い。その威力や成功率は、使用者の知性が高いほど上がる

ファイア	属性	炎
	効果	炎で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	氷の地帯に棲むモンスターや、アンデッド系のモンスターに高い威力を発揮する。炎を弱点とするモンスターは多いので、必ず覚えておきたい魔法のひとつだ。
サンダー	属性	雷
	効果	雷撃で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	主に、海の上で遭遇するモンスターに対して効果的な攻撃魔法。雷属性の特殊攻撃を持つモンスターには、吸収されてしまうことが多いので注意しよう。
ブリザド	属性	冷気
	効果	冷気で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	ファイアと並び、絶対に覚えておきたい魔法のひとつ。序盤の強敵、アダマンタイマイをはじめ、冷気を弱点に持つ強敵は多いので、しっかり育てれば終盤まで十分に利用できる。
クラウダ	属性	毒
	効果	毒系で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	ストーンゴーレム、ブルードラゴン、サンダーギガースといった後半に出現する強敵は、毒を弱点に持っている。余裕があれば、熟練度を上げておいて損はない。
ドレイン	属性	なし
	効果	相手のHPを吸収し、自分のHPを回復する。
	備考	アンデッド系のモンスターに使うと、逆にHPを吸収されてしまうので注意が必要。使用者のHPを回復させるため、最大HPが上がりにくくなるという欠点もある。
アスピル	属性	なし
	効果	相手のMPを吸収し、自分のMPを回復する。
	備考	なかなか入手できないレアな魔法。ウィザードが落とすことがあるので、ぜひ手に入れておきたい。味方に使えば、対象者の最大MPを超過して上昇することができる。
フレアー	属性	なし
	効果	核融合を起こし、高熱でダメージを与える。
	備考	早い時期にウィザードから入手できれば、育てておいてもいい。無属性なので、属性に耐性を持っていたり、属性攻撃を吸収してしまうモンスター相手に多用していこう。
スリプル	属性	精神攻撃
	効果	相手を眠り状態にする。
	備考	同じ効果を持つ武器に「ねむりのけん」がある。魔法は敵全体に対しても使用可能なので、戦いの状況によって使い分けていこう。
スタン	属性	神経
	効果	相手をマヒ状態にする。
	備考	神経を弱点に持つモンスターは非常に限られる。ただしこの魔法が効けば、ボスクラスの敵との戦いも非常に有利に進められる。
ストップ	属性	物質変化
	効果	相手の動きを止めて、動けなくしてしまう。
	備考	主に強敵との戦いで使っていきたい魔法。物質変化に耐性を持つモンスターは少ないので、成功すれば、戦局を一気に有利にできる。

コンフュ	属性	精神攻撃
	効果	相手を混乱状態にする。
	備考	モンスターが多数出現したとき、あるいは大勢で攻められたときに、ぜひとも使いたい。成功すれば同士討ちを誘え、ほとんど手を下すことなく倒すことができる。
ブライン	属性	神経
	効果	相手を暗闇状態にする。
	備考	物理攻撃の威力が強いモンスターに対して使用したい。ただし必ずしも攻撃を外させるわけではないので、ほかの魔法と組み合わせて使うとより効果的だ。
カーズ	属性	精神攻撃
	効果	相手を呪い状態にする。
	備考	同じ効果を持つ武器に「こだいのつるぎ」がある。モンスターの出現数によって、全体に呪いの効果を及ぼす魔法と使い分けて使用していきたい。
トード	属性	物質変化
	効果	相手をカエル状態にする。
	備考	物質変化に耐性を持つモンスターは少ないが、一撃死魔法なので、序盤でキャプテンから入手することができたら、ぜひレベルを上げておこう。
ブレイク	属性	物質変化
	効果	相手を石化状態にする。
	備考	トードと同じく、石化魔法。レベルを上げておけば、不意に強敵に出会ってしまったときなど、いざというときには強い魔法となるだろう。
デス	属性	死
	効果	相手を即死させる。
	備考	レベルを上げて成功率を上げておけば、かなりの確率でモンスターを一撃死させることができる。アンデッド系のモンスターに使うと吸収されてしまうので、注意しよう。
デジョン	属性	物質変化
	効果	相手を異次元へ転送し、その存在を消してしまう。
	備考	戦闘中ではなく、ダンジョン内の移動手段としては、使いどころは少なくない（298ページ参照）。宝箱を取り忘れたときや、落とし穴に落ちたときなどに活用しよう。
パーサク	属性	なし
	効果	一時的に攻撃力を上げる。
	備考	防御力の高い、もしくは力の強いモンスターとの戦闘には欠かせない魔法。早めに熟練度レベルを上げて、パーティを強化しよう。
ヘイスト	属性	なし
	効果	一時的に攻撃回数を上げる。
	備考	「こだいのつるぎ」、「ねむりのけん」、「ブラッドソード」など、麻痺効果は強力だが、攻撃力は今ひとつといった武器と組み合わせて使うと、効果的だ。
オーラ	属性	なし
	効果	特殊なオーラで武器を包み、武器の攻撃力を上げる。
	備考	特殊なオーラによって、敵の種族による有効属性を付加させる。特定のモンスターとの戦いで使用すれば、より多くのダメージを与えられる。

戦闘中以外で使用可能な魔法とその効果

戦闘中以外で使用できる魔法は、レイズ、テレポ、デジョン、ケアル、エスナの5種類のみ。戦闘中に使用した場合と効果が異なるものもあるので、ここでそれぞれの魔法の特性と効果について詳しく解説していく。ちなみに、戦闘中以外で魔法を使った場合、熟練度ポイントはその魔法のレベルに関わらず2アップする。

レイズ

戦闘不能状態の仲間にのみ使用可。HPの回復量は、対象の最大HPと使用者のレイズの熟練度レベルが高いほど、多くなる。対象が全員の場合、HPの回復量は、対象がひとりの場合の約半分だ。

テレポ

ダンジョン内から地上まで、一気にワープすることができる。テレポの熟練度レベルが18未満だと、使用者のHPが大きく減少してしまうので注意が必要。地上と一部のダンジョン内では使用不可。

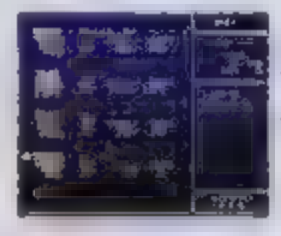
デジョン

デジョンの熟練度レベルと同じ数だけ、前の階層やフロアにワープすることができる。例えばレベル3なら、3つ前のマップや階層に戻れるのだ。地上と一部のダンジョン内では使用不可。

ケアル

対象者のHPを回復する。対象がひとりの場合、HPの回復量は「使用者のケアルの熟練度レベル×40〜79」で決まる。対象が全員の場合、HP回復量はぐっと減り「使用者のケアルの熟練度レベル×10〜18」で決定される。

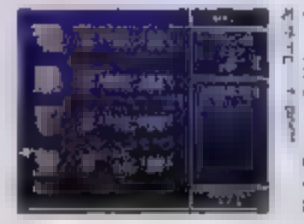
対象が戦闘不能、もしくは石状態のときと、HPがまったく減っていないときは、使用不可。



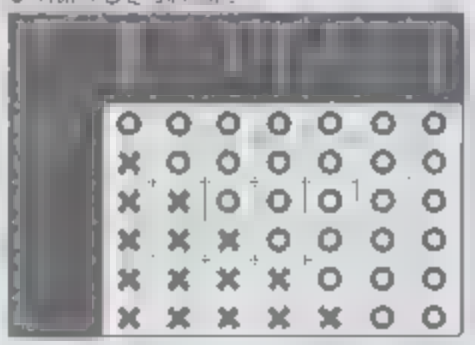
エスナ

なんらかのステータス異常にかかっている仲間にのみ、使用可能。全員に使用した場合、ステータス異常にかかっていない仲間には、なんの効果も及ぼさない。

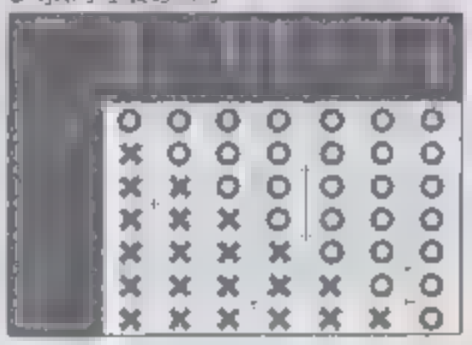
使用者のエスナの熟練度レベルと、ひとりに使用したか全員に使用したかによって、治療できる状態異常が違う。詳しくは、下の表を参考にしてほしい。



● 対象がひとりの場合



● 対象が全員の場合



武器データ

◆ 物理攻撃を行なう武器は、全部で8タイプある。それぞれの特徴を把握し、キャラクターにあった武器を装備しよう

攻撃力	その武器の威力
命中率	敵の物理攻撃を回避する確率
追加効果	攻撃ヒット時に付加される効果
買値	店で購入するときの価格。売値とは、なにもないものは[illegible]と表記
売値	店に売却するときの価格。買値の半額
主な入手先	武器を入手できる場所。店、店で販売、宝箱、第[illegible]モンスターが落とす
属性	その武器の特性。ないしは属性を帯び
使用効果	戦闘中、アイテムとして使うと現われる魔法の効果
有効種別	よりダメージを与えることができるモンスター。詳しくは328ページ参照

ナイフ

ナイフの中で種類、中でも回避率が高い。ナイフ[illegible]は所持[illegible]を装備させてほしい。

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ナイフ	3		なし	150	75	宝 アルテアの剣	なし	なし	なし
ダガ	7		なし	400	200	宝 ルムの町	なし	なし	なし
スリルナイフ	4		なし	800	400	宝 アルテアの町	なし	なし	なし
マインゴーシュ	32	5	なし		750	宝 大砂漠	なし	なし	なし
オリハルコン	40		なし		500	宝 ティンの城下	なし	なし	ドラゴン、ファング など
リッパーナイフ	60		命加りく		4000	宝 [illegible]	なし	なし	なし
ネコのツメ	35		なし		8000	宝 [illegible]ード	なし	なし	インプなど

剣

剣は武器の中でも[illegible]。特に[illegible]アンデットを攻撃すると、HPを吸収されてしまうので注意しよう。

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ブロードソード	9		なし	400	200	宝 アルテアの町	なし	なし	なし
ロングソード	9		なし	600	300	宝 サラマンドの町	なし	なし	なし

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ミスリルソード	20		なし	800	900	店 アルテアの町	なし	なし	なし
こだいのつるぎ	25		なし		250	宝 [illegible]	なし	なし	なし
ねむりのけん	30		なし		2000	下 [illegible]	なし	なし	なし
ウィングソード	42		なし	5000	2500	店 フィンの町	なし	なし	キマイラ、ホワイトドラゴンなど
ブラッドソード	0	0	HP吸収		4000	宝 フィン地下	なし	なし	なし
だいちのつるぎ	52	1	なし		5000	宝 リバイアサン	なし	なし	ベヒーモスなど
フレームソード	63		なし		5000	宝 ミシディアの塔	炎	なし	なし
アイスブランド	72		なし		7500	宝 ミシディアの塔	氷	なし	なし
アイアンダー	78	8	なし		0000	宝 [illegible]	なし	なし	なし
サンブレード	83		なし		2500	宝 ラメキア湖	なし	なし	なし
エクスカリバー	00	1	なし		85000	[illegible]	全属性	なし	オーガ、キマイラ、ホワイトドラゴンなど
マサムネ	50	2	なし		40000	宝 [illegible]	なし	敵万全時にヘイストIIをかける	なし

杖

杖は全9種類。攻撃相手の体力を回復する「いやしのつえ」で、アンデッドを攻撃するとダメージを与えることができるのだ

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
つえ	4		なし	250	25	店 アルテアの町	なし	なし	なし
メイス	8		なし	500	250	店 パルムの町	なし	なし	なし
ミスリルメイス	8		なし	600	750	店 アルテアの町	なし	なし	なし
ウェアバスタ	29		なし	3000	500	店 フィンの町	なし	なし	ウェアウルフ、スタチュー など
ましゅつのつえ	40		なし		2500	宝 ディストの洞窟	なし	敵全体にサンダー6で攻撃する	なし
ちからのつえ	53		なし	8000	4000	店 ミシディアの町	なし	なし	なし
まどうしのつえ	64		なし		5000	宝 ミシディアの塔	なし	敵単体にランダムにクラウダ6で攻撃する	なし
いやしのつえ	78		攻撃対象のHPを回復する		6000	宝 ラメキア湖	なし	なし	ゾンビなど
ダイヤメイス	90	1	なし		7500	宝 シェイド	なし	なし	なし

斧

斧と比べると、種類も少なく、使える追加効果もない。とはいえ、防御力の高いオーガ系に絶大な威力を誇るオーガキラーは魅力だ。

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
アクス	10		なし	500	250	店 ガテアの村	なし	なし	なし
バトルアクス	15		なし	800	400	店 サラマンドの町	なし	なし	なし
ミスリルアクス	22		なし	2000	000	店 パルムの町	なし	なし	なし
まじんのおの	27		なし	6000	5000	宝 [illegible]	なし	なし	なし
オーガキラー	58		なし	5000	7500	店 ミシディアの町	なし	なし	オーガなど
ポイズンアクス	76		なし		0000	宝 [illegible]	毒	なし	なし
ルーンアクス	95		なし		25000	宝 シェイド	なし	敵全体にフォーグ5で攻撃する	レッドソウルなど

槍

槍には、使用効果を持つものがふたつある。特にいなずま16と同じ効果の「サンダースピア」は強力。知性の高い者に持たせよう。

	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ジャベリン	8		なし	300	50	店 アルテアの町	なし	なし	なし

名前	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
スピア			なし	500	250	[illegible]	なし	なし	なし
ミスリルスピア	[illegible]		なし	500	750	[illegible] アルテアの町	なし	なし	なし
トライデント	30		なし	5000	2500	[illegible] フィンの町	なし	なし	キラー[illegible]など
ましんのやり	42		なし	[illegible]000	[illegible]000	[illegible]	なし	なし	アー[illegible]キマイラなど
ほのおのやり	56		なし	5000	7500	[illegible] ミンティアの町	炎	なし	なし
アイスランス	66		なし		[illegible]0000	[illegible] ミンティアの町	冷気	なし	なし
サンダースピア	78		なし		5000	[illegible]	稲妻	敵全体にいなずま[illegible]で攻撃する	なし
ホーリーランス	90		なし		20000	[illegible]	なし	敵全体[illegible]で攻撃する	キマイラ、ホワイトドラゴンなど

弓

後衛からも敵を攻撃できる唯一の武器。魔法攻撃を主とする魔法使いを仲[illegible]、後衛に配置[illegible]武器は弓を装備させ[illegible]

名前	攻撃力	命中率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ゆみ		0	なし	50	75	[illegible]	なし	なし	[illegible]
ロングボウ	[illegible]	0	なし	250	25	[illegible]	なし	なし	なし
ミスリルボウ	[illegible]	0	なし	[illegible]000	500	[illegible]	なし	なし	なし
くらやみのゆみ	25	0	[illegible]		500	[illegible]	なし	なし	なし
ほのおのゆみ	42	0	なし	5000	2500	[illegible] フィンの町	炎	なし	なし
こおりのゆみ	56	0	なし	6000	2500	[illegible] ミンティアの町	冷気	なし	なし
よいちのゆみ	90	0	なし		2500	[illegible]	なし	味方全員にバーサクをかける	なし

防具データ

◆防具は装備する部位別に4種類に分けられる。各防具の特性を把握し、戦局に応じて効果的にチョイスしていこう

防御力	物理攻撃に対する抵抗力。数値が高いほど、ダメージを軽減できる。
回避率	敵の物理攻撃を回避する確率
重さ	防具の重量。回避率・魔法防御に影響[illegible]。数値が高いほど回避率が下がる
魔法防御力	魔法攻撃に対する抵抗力。数値が高いほどダメージを軽減できる
買値	店で購入するときの価格。売っていないものは「[illegible]」と表記
売値	店に売却するときの価格。買値の半額
主な入手先	その防具を入手できる主な場所。[illegible]
攻撃補正	[illegible]には表示されないが、加算される攻撃力。[illegible]
特殊効果	その防具を装備したときに、変化するパラメータとその値
防御属性	装備すると軽減、無効化できる属性

盾

[illegible]

名前	防御力	回避率	魔法防御力	買値	売値	主な入手先	防御属性	攻撃補正	特殊効果
バックラー	[illegible]	4	0	50	25	[illegible] アルテアの町	なし		なし
ブロンズのたて	[illegible]0	5	0	200	50	[illegible]	なし	[illegible]	なし
ミスリルのたて	[illegible]0	6	0	500	250	[illegible] アルテアの町	なし	3	なし
おうごんのたて	[illegible]0	7	0	[illegible]000	500	[illegible] フィンの町	[illegible]	4	なし
アイスシールド	[illegible]0	7	[illegible]	5000	2500	[illegible] ミンティアの町	[illegible]	4	なし
ほのおのたて	[illegible]0	7	0		2500	[illegible]	炎	4	なし
ダイヤシールド	[illegible]0	7	0		4000	[illegible]	稲妻	4	なし
ドラゴンのたて	[illegible]0	9	0		7500	[illegible]	[illegible]	5	なし
イージスのたて	[illegible]	0	0		20000	[illegible] ジェイド	[illegible]	6	[illegible]

兜

頭部に装備する防具。防御属性と特殊効果を確認して装備を考えよう。ただし、重い防具を装備すると、回避率が下がってしまうのでしょう。

かわのまうし	防御力		買値	80	主な入手先	店 アルテアの町
	重さ	2	売値	40	防御属性	なし
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
ブロンズかぶと	防御力	2	買値	200	主な入手先	店 バルムの町
	重さ	5	売値	00	防御属性	なし
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
ミスリルかぶと	防御力	4	買値	100	主な入手先	店 アルテアの町
	重さ	5	売値	50	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
きょじんのかぶと	防御力	8	買値	600	主な入手先	店 フィンの町
	重さ	3	売値	300	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
ほのおのかぶと	防御力	3	買値		主な入手先	宝 ミンディアの町
	重さ	4	売値	500	防御属性	海底
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
ダイヤのかぶと	防御力	7	買値		主な入手先	宝 [illegible]
	重さ	8	売値	2500	防御属性	暗黒
	重さ防御力	[illegible]			特殊効果	なし
げんしのかぶと	防御力	10	買値		主な入手先	宝 ハンデモニウム
	重さ	[illegible]	売値	0000	防御属性	物質変化
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
ねじりはちまき	防御力	2	買値		主な入手先	宝 バイアサン
	重さ	[illegible]	売値	25	防御属性	精神攻撃
	重さ防御力	0			特殊効果	[illegible]
きんのかみかざり	防御力		買値		主な入手先	宝 ミンディアの洞窟
	重さ	2	売値	300	防御属性	暗黒
	重さ防御力	5			特殊効果	[illegible]
リボン	防御力	0	買値		主な入手先	宝 ハンデモニウム
	重さ	[illegible]	売値	5000	防御属性	全属性
	重さ防御力	26			特殊効果	なし

鎧

胴体部に装備する防具。防御力を重視するならば、最も重要を考えるなら盾や胸当てを装備しよう。

ふく	防御力		買値	20	主な入手先	店 アルテアの町
	重さ	5	売値	0	防御属性	なし
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
かわのよろい	防御力	[illegible]	買値	00	主な入手先	店 カテアの町
	重さ	6	売値	50	防御属性	なし
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
ブロンズアーマー	防御力	5	買値	400	主な入手先	店 サラマンドの町
	重さ	4	売値	200	防御属性	なし
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
ミスリルアーマー	防御力	10	買値	1000	主な入手先	店 アルテアの町
	重さ	14	売値	500	防御属性	なし
	重さ防御力	10			特殊効果	なし

おうごんのよろい	防御力	[illegible]	買値	2500	主な入手先	店 フィンの町
	重さ	[illegible]	売値	250	防御属性	暗黒
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
ナイトのよろい	防御力	22	買値	5000	主な入手先	店 ミンディアの町
	重さ	26	売値	2500	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
フレイムアーマー	防御力	29	買値		主な入手先	店 フィン城地下
	重さ	33	売値	5000	防御属性	炎
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
アイスアーマー	防御力	39	買値		主な入手先	宝 ミンディアの城
	重さ	40	売値	5000	防御属性	海底
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
ダイヤアーマー	防御力	43	買値		主な入手先	宝 竜首
	重さ	47	売値	0000	防御属性	暗黒
	重さ防御力	1			特殊効果	なし
ドラゴンアーマー	防御力	50	買値		主な入手先	宝 シェイド
	重さ	54	売値	12500	防御属性	海底 竜 暗黒 炎
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
げんしのよろい	防御力	75	買値		主な入手先	宝 ハンデモニウム
	重さ	78	売値	5000	防御属性	死
	重さ防御力	5			特殊効果	なし
とうのむねあて	防御力	5	買値	200	主な入手先	店 ポフトの町
	重さ	5	売値	00	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
きんのむねあて	防御力	0	買値	400	主な入手先	店 パラスタの町
	重さ	5	売値	200	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
ルビーのむねあて	防御力	5	買値	800	主な入手先	店 [illegible]
	重さ	5	売値	400	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
きんのむねあて	防御力	22	買値	000	主な入手先	店 フィンの町
	重さ	5	売値	500	防御属性	なし
	重さ防御力	1			特殊効果	なし
ダイヤのむねあて	防御力	43	買値		主な入手先	宝 パラメキア城
	重さ	5	売値	1000	防御属性	なし
	重さ防御力	0			特殊効果	なし
しろのローブ	防御力	30	買値		主な入手先	宝 ミンディアの城
	重さ	5	売値	2500	防御属性	神経 死 精神攻撃 物質変化
	重さ防御力	26			特殊効果	精神 0
くろのローブ	防御力	35	買値		主な入手先	宝 ミンディアの城
	重さ	5	売値	2500	防御属性	海底 竜 暗黒 炎
	重さ防御力	28			特殊効果	死神 0
しからだすき	防御力	25	買値		主な入手先	宝 バイアサン
	重さ	[illegible]	売値	25	防御属性	神経
	重さ防御力	0			特殊効果	[illegible] 0
くろしょうぞく	防御力	40	買値		主な入手先	宝 ミンディアの洞窟
	重さ	0	売値	260	防御属性	物質変化
	重さ防御力	0			特殊効果	異常さ 0

小手

[illegible]

かわてぶくろ	防御力		買値	50	主な入手先	[illegible]
	重さ	3	売値	25	防御属性	[illegible]
	最大防御力	5			特殊効果	なし
ブロンズのこて	防御力	3	買値	300	主な入手先	[illegible]
	重さ	8	売値	150	防御属性	なし
	最大防御力	5			特殊効果	なし
ミスリルのこて	防御力	8	買値	800	主な入手先	[illegible]
	重さ	8	売値	400	防御属性	なし
	最大防御力	0			特殊効果	なし
とうぞくのこて	防御力	5	買値	000	主な入手先	[illegible]
	重さ	3	売値	500	防御属性	なし
	最大防御力	0			特殊効果	[illegible]
きょじんのこて	防御力	5	買値	2000	主な入手先	[illegible]
	重さ	17	売値	000	防御属性	なし
	最大防御力	0			特殊効果	[illegible]
こおりのこて	防御力	20	買値		主な入手先	[illegible]
	重さ	22	売値	2500	防御属性	[illegible]
	最大防御力	0			特殊効果	なし
ダイヤのこて	防御力	25	買値		主な入手先	[illegible]
	重さ	27	売値	4000	防御属性	[illegible]
	最大防御力	0			特殊効果	なし
げんじのこて	防御力	45	買値		主な入手先	[illegible]
	重さ	47	売値	0000	防御属性	[illegible]
	最大防御力	5			特殊効果	なし
まもりのゆびわ	防御力	8	買値		主な入手先	[illegible]
	重さ	7	売値	2500	防御属性	[illegible]
	最大防御力	28			特殊効果	なし
パワーリスト	防御力	9	買値		主な入手先	[illegible]
	重さ	5	売値	2500	防御属性	[illegible]
	最大防御力	0			特殊効果	[illegible]

回復アイテムデータ

◆ 戦闘中のとき限れるのが、HPや状態異常を回復するアイテム。コテージはフィールド上のみ使用可能だ。

ポーション	買値 50	売値 25	効果 味方ひとりのHPを少し回復する
きんのはり	買値 2500	売値 1250	効果 味方ひとりの「石」状態を治療する。
おとめのキッス	買値 2500	売値 1250	効果 味方ひとりの「[illegible]」状態を治療する
めぐすり	買値 100	売値 50	効果 味方ひとりの「[illegible]」状態を治療する
エリクシャー	買値 50000	売値 25000	効果 味方ひとりのHPとMPを完全回復する。
ハイポーション	買値 500	売値 250	効果 味方ひとりのHPを多めに回復する
どくけし	買値 200	売値 100	効果 味方ひとりの「[illegible]」状態を治療する。
じゅうじか	買値 00	売値 50	効果 味方ひとりの「呪い」状態を治療する。
とんかち	買値 2000	売値 000	効果 味方ひとりの「忘れる」状態を治療する
フェニックスのお	買値 5000	売値 2500	効果 味方ひとりを戦闘不能から復活させる。
エーテル	買値 2500	売値 250	効果 味方ひとりのMPを少し回復する。
コテージ	買値 6000	売値 2500	効果 味方全員のHPとMPを完全に回復する。

戦闘アイテムデータ

◆◆ 戦闘中に使用できるアイテム。魔法やモンスターの特殊攻撃と同じ効果を持つものが多い

ウインドブルード	買値 ―	売値 4000	効果 敵全体をたつまき3で攻撃する。 主な入手場所 [illegible]
にんにく	買値	売値 50	効果 [illegible]のモンスターにダメージを与える。 主な入手場所 [illegible]
なんきょくのかぜ	買値	売値 500	効果 敵全体をふぶき6で攻撃する 主な入手場所 [illegible]
せいじゃのこころ	買値 ―	売値 5000	効果 戦闘時使用のみ 味方ひとりの[illegible]を99にする 主な入手場所 [illegible]
くものいと	買値 ―	売値 250	効果 [illegible]の効果、敵全体の[illegible]を下げる 主な入手場所 [illegible]
すなどけい	買値 ―	売値 300	効果 ストップ8の効果 敵全体の[illegible]を止める。 主な入手場所 [illegible]
だいちのドラム	買値 8000	売値 4000	効果 敵全体をじしん10で攻撃する。 主な入手場所 [illegible]
ユニコーンのつの	買値 ―	売値 500	効果 バスナ16の効果、味方全体を回復する。 主な入手場所 [illegible]
けんじゃのちえ	買値	売値 5000	効果 戦闘時使用のみ 味方ひとりの[illegible]を99にする 主な入手場所 [illegible]
エルメスのくつ	買値	売値 400	効果 ヘイスト8の効果 味方ひとりの[illegible]を上げる 主な入手場所 [illegible]
ちんもくのかね	買値	売値 1500	効果 サイレス6の効果 敵全体を[illegible]状態にする 主な入手場所 [illegible]
しにがみのぞう	買値 ―	売値 4000	効果 [illegible]10、敵全体の[illegible]を上げる。 主な入手場所 [illegible]

バッカスのさけ	買値	売値 300	
	効果 味方ひとりの防御率を下げて攻撃力を上げる。		
	主な入手場所 宝 ゴ・トス		
ねむりそう	買値	売値 400	
	効果 スリプル16の効果 敵全体を眠り状態にする		
	主な入手場所 宝 南の島		
うらぎりのきば	買値	売値 500	
	効果 コンフュ16の効果、敵全体を混乱状態にする。		
	主な入手場所 宝 フィン城地下		
ヘルファイア	買値 -	売値 150	
	効果 敵全体をファイア5で攻撃する。		
	主な入手場所 宝 パラメキア城		
りゅうさんのびん	買値	売値 300	
	効果 敵全体を[illegible]16で攻撃する		
	主な入手場所 宝 ディストの洞窟		
つめたかい	買値	売値 250	
	効果 シェル16の効果 味方ひとりの魔法防御力を上げる。		
	主な入手場所 [illegible]の初期装備		
ミスリルミラ	買値	売値 500	
	効果 ウォール16の効果 [illegible]		
	主な入手場所 宝 ディストの洞窟		

イベントアイテムデータ

◆◆ シナリオを進めるうえで重要となるのが、これらのキーアイテム。「ひりゅう」のみ、戦闘アイテムとしても使える。

アイテム	項目	内容
リング	入手場所	フィンの町
	解説	スコットの形見の品。
つうこうしょう	入手場所	パフスクの洞窟
	解説	大戦艦に入る際に必要な書類
せつじょうせん	入手場所	セミテの滝の洞窟
	解説	雪の上をすべる船 雪原を移動できる
エギルのたいまつ	入手場所	カシュオーン城
	解説	「たいようのほのお」を燃え移らせることのできるたいまつ。
ペンダント	入手場所	ディストの洞窟
	解説	[illegible] 飛竜と会話するための道具
しろいかめん	入手場所	フィン城地下
	解説	古代の仮面。クリスタルロッドの入手に必要。
クリスタルロッド	入手場所	ミシディアの洞窟
	解説	ミシディアの塔の封印を解くための鍵となる杖
カヌー	入手場所	アルテアの町
	解説	川を渡るための船。川を移動することができる。
ミスリル	入手場所	セミテの滝の洞窟
	解説	魔法の金属。ミスリル製武具製造の原料となる
めがみのベル	入手場所	雪原の洞窟
	解説	カシュオーン城の扉を開くのに必要な鍵。
たいようのほのお	入手場所	カシュオーン城
	解説	カシュオーンのシンボル。大戦艦の動力源でもある。
ひりゅうのたまご	入手場所	ディストの城
	解説	飛竜の卵。命の泉に浸けておくと孵化する
くろいかめん	入手場所	南の島
	解説	仮面の一種の宝。クリスタルロッドの入手に必要。
ひりゅう	入手場所	フィン城
	解説	竜騎士が騎乗する竜。竜巣潜入のため必要[illegible]

＊戦闘アイテムとしても使用可能[illegible]

魔法の本のデータ

◆◆ 魔法の本は、魔法を覚えるためのアイテムであるが、戦闘中に攻撃アイテムとして使用することもできる

ファイアのほん	400	100	敵全体をファイア8で攻撃する。	店 アルテアの町
サンダーのほん	400	100	敵全体をサンダー8で攻撃する。	店 アルテアの町
ブリザドのほん	400	100	敵全体をブリザド8で攻撃する。	店 アルテアの町
クラウダのほん		1000	敵全体をクラウダ8で攻撃する。	宝 南の島
ドレインのほん	−	7500	敵全体をドレイン8で攻撃する。	宝 ミシディアの洞窟
アスピルのほん	−	7500	敵全体をアスピル8で攻撃する。	宝 ミシディアの洞窟
フレアーのほん	40000	20000	敵全体をフレアー8で攻撃する。	店 ジェイド
スリプルのほん		4000	敵全体にスリプル8をかける	宝 南の島
スタンのほん	−	4000	敵全体にスタン8をかける。	宝 ディストの城
ストップのほん		4000	敵全体にストップ8をかける。	宝 ディストの城
コンフュのほん	−	5000	敵全体にコンフュ8をかける。	宝 ファイアボース
ブラインのほん		2000	敵全体にブライン8をかける	宝 南の島
カーズのほん	−	4000	敵全体にカーズ8をかける。	宝 ディストの城
トードのほん		5000	敵全体にトード8をかける。	宝 フィン城
ブレイクのほん	−	5000	敵全体をブレイク8で攻撃する。	宝 フィン城
デスのほん	10000	5000	敵全体をデス8で攻撃する。	店 ジェイド
デジョンのほん	1500	750	敵全体にデジョン8で攻撃する。	店 サラマンドの町
バーサクのほん	10000	5000	使用者本人にバーサク8をかける。	店 ジェイド
ヘイストのほん	20000	10000	味方全員にヘイスト8をかける。	店 ジェイド
オーラのほん		7500	使用者本人にオーラ8をかける	宝 フィン城
ケアルのほん	200	50	味方全員をケアル8で回復する。	店 アルテアの町
レイズのほん	500	750	味方全員をレイズ8で復活させる	店 サラマンドの町
バスナのほん	800	400	味方全員をバスナ8で回復する。	店 パフスクの町
エスナのほん	800	400	味方全員をエスナ8で回復する。	店 パフスクの町
バリアのほん	8000	4000	味方全員にバリア8をかける。	店 ミシディアの町
ブリンクのほん	400	200	味方全員にブリンク8をかける	店 パルムの町
プロテスのほん	400	200	味方全員にプロテス8をかける。	店 パルムの町
シェルのほん	400	200	味方全員にシェル8をかける	店 パルムの町
ウォールのほん	8000	4000	味方全員ウォール8をかける。	店 ミシディアの町
デスペルのほん	3000	500	敵全体にデスペル8をかける	店 フィンの町
ミニマムのほん	3000	1500	敵全体にミニマム8をかける。	店 フィンの町
サイレスのほん	800	400	敵全体にサイレス8をかける。	店 パフスクの町
アンチのほん	1500	750	敵全体をアンチ8で攻撃する。	店 サラマンドの町
フォーグのほん	3000	500	敵全体をフォーグ8をかける	店 フィンの町
スロウのほん	3000	1500	敵全体にスロウ8をかける。	店 フィンの町
チェンジのほん	8000	4000	敵全体をチェンジ8で攻撃する。	店 ミシディアの町
フィアーのほん	800	400	敵全体にフィアー8をかける。	店 パフスクの町
ホーリーのほん	20000	10000	敵全体をホーリー8で攻撃する。	店 ミシディアの町
テレポのほん	1500	750	敵全体をテレポ8で攻撃する。	店 サラマンドの町
アルテマのほん	−	1	敵全体をアルテマ8で攻撃する。	宝 ミシディアの塔

モンスターデータの見方

全128体のモンスターデータをほぼ出現順に紹介。なお重複はほかのモンスターと一緒を避けため、最後に掲載している

HP	そのモンスターのヒットポイント。
MP	そのモンスターのマジックポイント。
攻撃力	物理攻撃力の強さ
防御力	物理攻撃に対する強さ
魔法防御力	魔法攻撃に対する強さ。左の数字がレベルを、右の数字が成長率を表わす
弱点	そのモンスターに対して効果の高い攻撃属性
耐性	そのモンスターに対して効果の低い攻撃属性
吸収属性	そのモンスターを攻撃すると、吸収してHPを回復させてしまう攻撃属性
追加効果	物理攻撃に付加される効果
特殊攻撃	そのモンスター独自の攻撃
魔法	そのモンスターが使用する魔法
落とすかもしれないアイテム	そのモンスターを倒すと得ることのできるお金やアイテムで、最初のものからランダムで決定される
コメント	そのモンスターに関する戦法など

＊モンスター名の後に赤字で表示されたものは、ボスクラスのモンスターであることを示す

ゴブリン

HP 6　MP 0

攻撃力 4　防御力 0

魔法防御力 1～50　弱点 なし

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法 なし

落とすかもしれないアイテム

コメント

ホーネット

HP 6　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

レッグイーター

HP 6　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

スプリンター

HP 30　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

ゴブリンガード

HP 10　MP 8

攻撃力　防御力

魔法防御力　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

バンパイアソーン

HP 20　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

ソルジャー

HP 45　MP 10

攻撃力 17　防御力 9

魔法防御力 2～50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

クィーンビー

HP 30　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

サスカッチ

HP 20　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

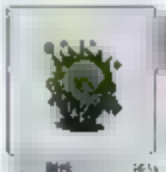
追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント



バルーン

HP 20　MP 10

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム　3ぜる、6ぜる、12ぜる、25ぜる

コメント

グリーンスライム

HP 10　MP 6

攻撃力　防御力

魔法防御力　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

ゾンビ

HP 30　MP 0

攻撃力　防御力

魔法防御力 50　弱点

耐性

吸収属性

追加効果

特殊攻撃

魔法

落とすかもしれないアイテム

コメント

ランドタートル

HP 140　MP 0

サージェント

HP 140　MP 10

スノーマン

HP 45　MP 0

アイシクル

HP 60　MP 0

デッドヘッド

HP 45　MP 0

ゴブリンプリンス

HP 30　MP 10

グール

HP 60　MP 0

シャドウ

HP 45　MP 0

グレネード

HP 60　MP 10

デュアルヘッド

HP 80　MP 0

アダマンタイマイ

HP 450　MP 0

ボーゲン

HP 240　MP 20

ウェアラット

HP 60　MP 0

レイス

HP 60　MP 0

オーガ

HP 100　MP 0

オーガメイジ

HP 140　MP 30

ガスト

HP 100　MP 30

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

マイン

HP 190　MP 30

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

レッドソウル

HP 540　MP 30

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

マジシャン

HP 80　MP 30

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ビッグバード

HP 140　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ウェアパンサー

HP 190　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

スタナー

HP 100　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ダイブイーグル

HP 140　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ヒルギガース

HP 750　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

かいぞく

HP 45　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

キラーフィッシュ

HP 100　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

バッカニア

HP 80　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

シースネイク

HP 300　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

しょうにゅうせき

HP 240　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

イエローソウル

HP 20　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

レブナント

HP 240　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

グリーンソウル

HP 6　MP 60

攻撃力	25	防御力	7
魔法防御力	3-40	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	00ギル、1200ギル、300ギル、400ギル
コメント	[illegible]

ギガントード

HP 450　MP 0

攻撃力	40	防御力	40
魔法防御力	[illegible]50	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	200ギル、300ギル、400ギル、500ギル
コメント	[illegible]

ラミアクィーン

HP 1290　MP 370

攻撃力	50	防御力	50
魔法防御力	[illegible]	弱点	[illegible]

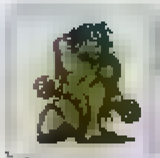
耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

ランドレイ

HP 450　MP 0

攻撃力	40	防御力	[illegible]
魔法防御力	3-50	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]



オーガチーフ

HP 300　MP 0

攻撃力	[illegible]40	防御力	[illegible]35
魔法防御力	3-40	弱点	なし

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

キマイラ

HP 640　MP 80

攻撃力	[illegible]	防御力	[illegible]
魔法防御力	[illegible]	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	300ギル、400ギル、500ギル、800ギル
コメント	[illegible]

ありじごく

HP 370　MP 0

攻撃力	[illegible]	防御力	40
魔法防御力	50	弱点	[illegible]

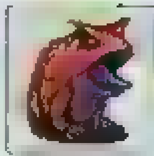
耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

タスクライノ

HP 300　MP 0

攻撃力	40	防御力	35
魔法防御力	3-50	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]



ポイズントード

HP 300　MP 0

攻撃力	[illegible]	防御力	5
魔法防御力	3-50	弱点	[illegible]

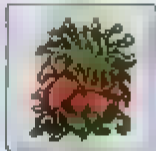
耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	50ギル、00ギル、[illegible]
コメント	[illegible]

パラサイト

HP 300　MP 0

攻撃力	[illegible]	防御力	[illegible]
魔法防御力	50	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]



デスフラワー

HP 540　MP 0

攻撃力	40	防御力	40
魔法防御力	[illegible]50	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

キャプテン

HP 750　MP 30

攻撃力	[illegible]	防御力	50
魔法防御力	[illegible]	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

ベヒーモス

HP 1620　MP 0

攻撃力	[illegible]85	防御力	50
魔法防御力	4-50	弱点	なし

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

スペクター

HP 300　MP 100

攻撃力	[illegible]	防御力	[illegible]
魔法防御力	[illegible]	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	400ギル、500ギル、600ギル、800ギル
コメント	[illegible]

ソーサラー

HP 140　MP 60

攻撃力	[illegible]	防御力	[illegible]
魔法防御力	[illegible]	弱点	[illegible]

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

ウィザード

HP 540　MP 190

攻撃力	[illegible]40	防御力	[illegible]35
魔法防御力	4-60	弱点	なし

耐性	[illegible]
吸収属性	[illegible]
追加効果	[illegible]
特殊攻撃	[illegible]
魔法	[illegible]
落とすアイテム	[illegible]
コメント	[illegible]

ゾンビ2ヘッド

HP 300　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

コラム

HP 240　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ブレイン

HP 240　MP 100

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ゴートス

HP 2000　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

チェンジャー

HP 140　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

キラーマンティス

HP 750　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ゴーギマイラ

HP 750　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ボム

HP 640　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

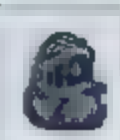
剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

レッドマシュマロ

HP 100　MP 45

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	



ブラックプリン

HP 370　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

コカトリス

HP 370　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ゴースト

HP 540　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

フライングレイ

HP 750　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

ウェアウルフ

HP 540　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

インプ

HP 300　MP 100

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

バンパイアガール

HP 540　MP 100

攻撃力　防御力
魔法防御力　魔点

剣性	
吸収属性	
追加効果	
特殊攻撃	
魔法	
落とすぎるアイテム	
コメント	

イエローゼリー

HP 45　MP 6

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

モルボル

HP 750　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ビッグホーン

HP 1140　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

エレキフィッシュ

HP 540　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

シードラゴン

HP 870　MP 80

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

マンタレイ

HP 870　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ラウンドウォーム

HP 2000　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

バシリスク

HP 750　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

あくまのはな

HP 1140　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ランドモルボル

HP 1000　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ファイアギガース

HP 1800　MP 240

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

アイスリザード

HP 1000　MP 190

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

アイスギガース

HP 2000　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

サンダーギガース

HP 2500　MP 370

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

ホワイトドラゴン

HP 2500　MP 140

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

さつじんノコギリ

HP 870　MP 0

攻撃力　防御力
魔法防御力　弱点

耐性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすぎるアイテム
コメント

サンドウォーム

HP 1290　MP 190

攻撃力 [illegible] 00　防御力 [illegible] 40
魔法防御力 6 30　属性 [illegible]

属性
吸収属性
追加効果
特殊攻撃
魔法
落とすかもしれないアイテム　[illegible]
コメント　[illegible]

こうていののろい

HP 3000　MP 240

攻撃力 [illegible] 20　防御力 [illegible]
魔法防御力 8 30　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

バンパイアレディ

HP 1140　MP 140

攻撃力 [illegible] 95　防御力 [illegible] 85
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

しんえいたい

HP 870　MP 0

攻撃力 [illegible] 0　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

ウッドゴーレム

HP 1620　MP 0

攻撃力 [illegible] 00　防御力 [illegible] 20
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム 800ぜる, 800ぜる, [illegible]000ぜる, 1600ぜる
コメント [illegible]

ラミア

HP 1000　MP 80

攻撃力 [illegible] 70　防御力 [illegible]
魔法防御力 8 30　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム 800ぜる, 1000ぜる, [illegible]
コメント [illegible]

アイメーバ

HP 1140　MP 0

攻撃力 [illegible] 00　防御力 [illegible] 60
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム 900ぜる, [illegible]000ぜる, [illegible]
コメント [illegible]

グリーンドラゴン

HP 3000　MP 190

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

ジェネラル

HP 1600　MP 0

攻撃力 [illegible] 20　防御力 [illegible]
魔法防御力 60　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

くろきし

HP 1140　MP 0

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible] 4　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

ストーンゴーレム

HP 1800　MP 240

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

スカル

HP 640　MP 300

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible] 40
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

クアール

HP 1000　MP 300

攻撃力 [illegible]　防御力 60
魔法防御力 5 40　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible] 500ぜる, [illegible]
コメント [illegible]

ピットフィーント

HP 750　MP 300

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 6 60　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム 500ぜる, 2000ぜる
コメント [illegible]

サラマンダー

HP 1290　MP 300

攻撃力 [illegible] 00　防御力 [illegible] 95
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

メガパラサイト

HP 750　MP 300

攻撃力 40　防御力 50
魔法防御力 [illegible]　属性 [illegible]

属性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とすかもしれないアイテム [illegible]
コメント [illegible]

マンティスキング

HP 1140　MP 0

ヘクトアイズ

HP 1140　MP 300

モルボルグレート

HP 1280　MP 0

アビスウォーム

HP 1290　MP 370

スフィンクマイラ

HP 1140　MP 370

ブルードラゴン

HP 3500　MP 240

キングベヒーモス

HP 5000　MP 0

レッドドラゴン

HP 5000　MP 450

デスライダー

HP 1290　MP 0

マンティスデビル

HP 1290　MP 370

ミスリルゴーレム

HP 2000　MP 0

ビーストデーモン

HP 1000　MP 140

ウルフデビル

HP 870　MP 300

テツキョジン

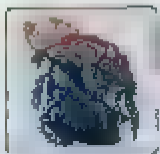
HP 3500　MP 240

ゾンビボーゲン

HP 2500　MP 370

ティアマット

HP 5000　MP 450



ベルゼブル

HP 5000　MP 450

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　回避 [illegible]

耐性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とす可能性のあるアイテム [illegible]
コメント [illegible]

アスタロート

HP 7000　MP 540

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　回避 [illegible]

耐性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とす可能性のあるアイテム [illegible]
コメント [illegible]

皇帝（1回目）

HP 1290　MP 190

攻撃力 [illegible]　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　回避 [illegible]

耐性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とす可能性のあるアイテム [illegible]
コメント [illegible]

皇帝（2回目）

HP 10000　MP 540

攻撃力 80　防御力 [illegible]
魔法防御力 [illegible]　回避 [illegible]

耐性 [illegible]
吸収属性 [illegible]
追加効果 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]
魔法 [illegible]
落とす可能性のあるアイテム [illegible]
コメント [illegible]

モンスターに効果的な武器

武器の中には、特定のモンスターに対して特に効果的なものがあり、これらの武器での攻撃は、通常に比べてダメージが格段に大きくなる。以下に、このような有効モンスターを持つ武器と、それぞれのモンスターの区分を紹介した。敵に合わせて装備を変更すれば、戦況は一層有利になるだろう。

[illegible]

モンスター特殊攻撃リスト

◆モンスターが持っている特殊攻撃は全25種類。名称の後ろについている数字の大きいほうが、より高威力となる

名称	使用モンスター	属性	対象	効果
いなずま8	エレキフィッシュ	稲妻	全体	雷を落とし、ダメージを与える
いなずま2	サンダーギガース	稲妻	単体	雷を落とし、ダメージを与える。
いなずま6	ブルードラゴン、ティアマット	稲妻	全体	雷を落とし、ダメージを与える
いんせき10	皇帝	なし	全体	巨大な隕石を落下させ、ダメージを与える。
がんせき9	ファイアギガース、アイスギガース、サンダーギガース	なし	単体	巨大な岩石を落下させ、ダメージを与える。
くさいいき	[illegible]	[illegible]	全体	[illegible]な息を浴びせ、石化状態にする
くさいいき1	[illegible]	[illegible]	全体	[illegible]な息を浴びせ、[illegible]状態にする。
じしん10	サンドウォーム	なし	全体	大地震を起こし、ダメージを与える。
じばく1	バルーン	なし	単体	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。
じばく3	グレネード	なし	単体	自らの体を爆発させ、ダメージを与える
じばく5	マイン	なし	単体	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。
じばく7	ボム	なし	単体	自らの体を爆発させ、ダメージを与える
たつまき13	アビスワーム	風	全体	竜巻を起こし、ダメージを与える
つなみ8	[illegible]ドラゴン	なし	全体	津波を起こし、ダメージを与える
どくきり10	[illegible]ドラゴン、[illegible]、ティアマット	毒	全体	猛毒を撒き散らし、ダメージを与える。
にらみ5	[illegible]	[illegible]	単体	[illegible]の瞳で睨み、石化状態にする。
にらみ9	[illegible]アイズ	[illegible]	単体	[illegible]の瞳で睨み、[illegible]状態にする。
ふぶき16	アイスギガース、ホワイトドラゴン、ティアマット	冷気	全体	激しい吹雪を吹きつけ、ダメージを与える
ブラスター1	クアール	なし	全体	[illegible]、マヒ状態にする。
ほのお7	キマイラ、[illegible]	炎	全体	[illegible]の炎で、ダメージを与える。
ほのお16	サラマンダー、[illegible]、レッドドラゴン、ティアマット	炎	全体	灼熱の炎で、ダメージを与える。
ゆうわく6	バンパイアガール、ラミア	精神攻撃	全体	妖しく誘惑し、混乱状態にする
ゆうわく9	バンパイアレディ、[illegible]	精神攻撃	単体	妖しく誘惑し、混乱状態にする
ゆみ	[illegible]	なし	単体	遠方から弓で攻撃し、ダメージを与える
ゆみ3	キャプテン、[illegible]	なし	単体	遠方から弓で攻撃し、ダメージを与える

ワールドマップ出現モンスター

◆◆ フィールド上で遭遇するモンスターの出現エリアを、竜巻前と竜巻後に分けてまとめた。ルートガイドと併用してほしい。

竜巻発生前

ミシディアの塔をクリアすると、フィン城の北に竜巻が発生する（267ページ参照）。ここでは、竜巻発生前までにフィールド上で遭遇するモンスターと、そのモンスターが出現するエリアをまとめてみた。ルートガイドに掲載した「出現モンスター」と合わせて、参考にしてほしい。

マップを見てもわかるように、海の上とは違って、陸地にはいくつもの見えない境界線が細かく設定されている。境界線を一歩でも越えると、その時点ではまともに戦えないような手強いモンスターが出現することがあるので、むやみに探索エリアを広げすぎないように気をつけよう。

A
ゴブリン
ホーネット
レッグイーター

B
ゴブリン
ゴブリンガード
スプリンター
[illegible]
[illegible]
ホーネット
[illegible]

C
ウィーンビー
ゴブリン
ゴブリンガード
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ホーネット
[illegible]

D
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ホーネット

E
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

F
[illegible]
[illegible]

G
[illegible]
オーガ
[illegible]
[illegible]
[illegible]

ビッグバード
[illegible]
ラットタートル

H
オーガ
オーガメイジ
ソルジャー
デュアルヘッド
[illegible]
[illegible]
ラットタートル
[illegible]
[illegible]

I
[illegible]
[illegible]
ダイフィーグル
バッカニア

J
イエローゼリー
ウェアラット
スタナー
ゾンビ2ヘッド
デュアルヘッド
レッド[illegible]

K
[illegible]
[illegible]
ガスト
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ラットタートル
[illegible]
[illegible]

L
アダマンタイマイ
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

M
ガスト
[illegible]
[illegible]
スペクター
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ボム
マイ

[illegible]

N
[illegible]
[illegible]
スペクター
ブラックナイト
[illegible]
[illegible]
ボム
マイ
[illegible]
[illegible]
レプタント
[illegible]
モルボル

O
[illegible]
ウェアウルフ
キラーマンティス
ゴースト
バンパイアガール
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ボム
[illegible]
[illegible]

P
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

竜巻発生後

竜巻が発生すると、フィールド上で遭遇するモンスターの種類が一変し、序盤に登場する弱いモンスターは一切現われなくなる。竜巻が発生した直後は、新たな敵との戦力差に少々手こずるかもしれない。また陸地の境界線は、竜巻発生前に比べると、かなり大雑把なものになる。

物語の後半では飛行船がメインの移動手段になるため、フィールド上でのモンスターとの戦いは、移動中の遭遇というよりも、経験を積むことやアイテムの収集など、積極的な戦闘が主になることだろう。パーティーの戦力強化にうまく役立てていきたい。

なお、雪原とミシディアの町周辺、南の島およびディストの周辺は、出現モンスターが変わることはない。

竜巻発生前

ゴブリン、ホーネット、レッサイーターといった、ザコの代表的モンスターが出現。

竜巻発生後

サージェント、ソーサラーなどの強敵が出現する。初心に戻って、慎重に！

竜巻発生後

A（ポルト／フィンガ周辺地域）
- ウェアパンサー
- キャプテン
- サージェント
- ソーサラー
- ビッグホーン
- ヒルギガース
- ボム

B（雪原）
- アイシクル
- スノーマン

C（カシオペア／ラルギア周辺の海）
- こうていののろい
- さつじんノコギリ
- サンドウォーム
- デスフラワー
- ランドモルボル

D（ミシディア北部周辺地域）
- キラーマンティス
- サラマンダー
- ピットフィーント
- ヘクトアイズ
- マンティスキング
- メガパラサイト
- モルボルグレート

E（ミシディアの南の海）
- インプ
- ウェアウルフ
- キラーマンティス
- ゴースト
- バンパイアガール
- ビッグホーン
- ヒルギガース
- フライングレイ
- ボム
- レッドソウル
- レッドマシュマロ
- ブラックプリン

F（ジェイ[illegible]周辺地域）
- アビスウォーム
- キラーマンティス
- サラマンダー
- ピットフィーント
- ヘクトアイズ
- マンティスキング
- メガパラサイト
- モルボルグレート

G（南の島）
- イエローゼリー
- ウェアラット
- スタナー
- ゾンビ2ヘッド
- デュアルヘッド
- レッドマシュマロ

H（ディスト周辺地域）
- オーガ
- オーガメイジ
- ガスト
- グール
- シャドウ
- しょうにゅうせき
- ヒルギガース
- ランドタートル
- レイス

I（海）
- エレキフィッシュ
- シードラゴン
- マンタレイ

逃げにくいモンスターの組み合わせ

目的地まで急いでいるときや、パーティーの状態がボロボロのときにモンスターと遭遇したら、無理に戦わず逃げることを選択するのも立派な作戦だ。しかし中には逃げられない、もしくは逃げにくいモンスターの組み合わせがいくつか存在する。編集部調べによるこれらの傾向を、竜巻発生前と発生後に分けて紹介するので、こういったモンスターに出会ったら、覚悟を決めて素早く倒すように心がけよう。

「にげる」を選んで無駄にターンを消費せず、早めに倒してしまったほうがいい。

◆竜巻発生前
- ウェアラット（2～4匹）
- ウェアヘッド（1～2匹）／ビッグスパイド（1～3匹）
- ビッグリーチ（1～3匹）
- ヒルギガース（1～3匹）
- ガスト（2～3匹）／レイス（2～3匹）
- シェイント（2～3匹）／スパイクター（1～3匹）
- ベヒーモス（1匹）
- ボム（2～4匹）
- ゴースト（2～4匹）
- ビッグスパーン（1～2匹）／フライングレイ（2～3匹）
- ヒルギガース（1匹）／ボム（1～4匹）

◆竜巻発生後
- ローニャン（2～4匹）／ウェアパンサー（2～3匹）
- ソーサラー（2～4匹）
- キャプテン（1～2匹）／ヒルギガース（1匹）／ボム（2～3匹）

索引 Index

あ

アースエレメント	Ⅰ	146
アースの洞窟	Ⅰ	58
アースメデューサ	Ⅰ	155
アイアンゴーレム	Ⅰ	156
アイシクル	Ⅱ	312
アイスアーマー	Ⅰ	137
アイスアーマー	Ⅱ	305
アイスギガース	Ⅰ	150
アイスギガース	Ⅱ	321
アイスシールド	Ⅰ	138
アイスシールド	Ⅱ	303
アイスブランド	Ⅰ	135
アイスブランド	Ⅱ	300
アイスランス	Ⅱ	302
アイスリザード	Ⅱ	321
アイメーバ	Ⅱ	322
赤魔術士	Ⅰ	13
赤魔道士	Ⅰ	13
アクス	Ⅱ	301
あくまのはな	Ⅱ	321
アスタロート	Ⅱ	326
アストス	Ⅰ	145
アスピル	Ⅱ	296
アスピルのほん	Ⅱ	309
アダマンタイト	Ⅰ	140
アダマンタイマイ	Ⅱ	313
アディア	Ⅰ	130
アナコンダ	Ⅰ	145
アビスウォーム	Ⅱ	324
ありじごく	Ⅱ	316
アルテアの町	Ⅱ	188
アルテマ	Ⅱ	295
アルテマのほん	Ⅱ	309
アレイズ	Ⅰ	131
アロザウルス	Ⅰ	151
アンクヘッグ	Ⅰ	147
アンチ	Ⅱ	295
アンチのほん	Ⅱ	309
イージーモード	Ⅰ	26
イージスのたて	Ⅰ	138
イージスのたて	Ⅱ	303
イエローゼリー	Ⅱ	320
イエローソウル	Ⅱ	315
石	Ⅱ	177
石の巨人	Ⅰ	57, 61
いなずま	Ⅱ	327
イビルアイ	Ⅰ	150
いやしのかぶと	Ⅰ	139
いやしのつえ	Ⅰ	136
いやしのつえ	Ⅱ	301
いんせき	Ⅱ	327
インビア	Ⅰ	131
インビジ	Ⅰ	130
インプ	Ⅱ	318
ウィザード	Ⅱ	317
ウィルム	Ⅰ	151
ウィルムキラー	Ⅰ	135
ウィングソード	Ⅱ	300
ウィンターウルフ	Ⅰ	150
ウィンドフルート	Ⅱ	307
ウェアウルフ	Ⅰ	142
ウェアウルフ	Ⅱ	319
ウェアタイガー	Ⅰ	151
ウェアバスター	Ⅰ	135
ウェアバスター	Ⅱ	301
ウェアパンサー	Ⅱ	314
ウェアラット	Ⅱ	313
ウォークウルフ	Ⅰ	142
ウォーター	Ⅰ	153
ウォーターオーガ	Ⅰ	154
ウォール	Ⅱ	294
ウォールのほん	Ⅱ	309
ウッドゴーレム	Ⅱ	322
うみサソリ	Ⅰ	153
うらぎりのきば	Ⅱ	308
ウルフ	Ⅰ	141
ウルフデビル	Ⅱ	325
エアエレメンタル	Ⅰ	155
エーテル	Ⅱ	307
エギルのたいまつ	Ⅱ	308
エクスカリバー	Ⅰ	135
エクスカリバー	Ⅱ	300
エスナ	Ⅱ	294
エスナのほん	Ⅱ	309
エリクシャー	Ⅱ	307
エルフ	Ⅰ	40, 42
エルフの城	Ⅰ	42
エルフの町	Ⅰ	40
エルメスのくつ	Ⅱ	307
エレキフィッシュ	Ⅱ	320
おうごんのたて	Ⅱ	303
おうごんのよろい	Ⅱ	305
オーガ	Ⅰ	143
オーガ	Ⅱ	313
オーカーゼリー	Ⅰ	146
オーガキラー	Ⅱ	301
オーガチーフ	Ⅰ	143
オーガチーフ	Ⅱ	316
おおかぶと	Ⅰ	139
オーガメイジ	Ⅰ	147
オーガメイジ	Ⅱ	313
オーラ	Ⅱ	297
オーラのほん	Ⅱ	309
オチュー	Ⅰ	148
おとめのキッス	Ⅱ	307
オリジナルモード	Ⅱ	180
オリハルコン	Ⅱ	299
オンラクの町	Ⅰ	82

か

ガーゴイル	Ⅰ	145
カーズ	Ⅱ	297
カーズのほん	Ⅱ	309
ガーディアン	Ⅰ	154
ガーランド	Ⅰ	142
ガイアの町	Ⅰ	86
カイゾク	Ⅰ	143
かいぞく	Ⅱ	316
海底神殿	Ⅰ	95
回避率	Ⅰ	8
回避率	Ⅱ	170
盾	Ⅱ	177
カオス	Ⅰ	157
カオス神殿	Ⅰ	33
過去のカオス神殿	Ⅰ	118
カシュオーン城	Ⅱ	216
ガスト	Ⅰ	144
ガスト	Ⅱ	314
風のカオス	Ⅰ	112
ガテアの村	Ⅱ	182
ガディア	Ⅰ	131
カヌー	Ⅰ	68
カヌー	Ⅱ	308
かぶと	Ⅰ	139
かわてぶくろ	Ⅰ	139
かわてぶくろ	Ⅱ	306
かわのたて	Ⅰ	138
かわのぼうし	Ⅰ	138
かわのぼうし	Ⅱ	304
かわのよろい	Ⅱ	304
かわよろい	Ⅰ	137
がんせき	Ⅱ	327
ガントレット	Ⅰ	138
ギガースウォーム	Ⅰ	142
ギガントード	Ⅱ	316
キティタイガー	Ⅰ	148
キマイラ	Ⅱ	316
キメラ	Ⅰ	154
キャプテン	Ⅱ	317
キャラバン	Ⅰ	84
キャンプ	Ⅱ	238
[illegible]	Ⅰ	18
きょじんのかぶと	Ⅱ	304
きょじんのこて	Ⅰ	139
きょじんのこて	Ⅱ	306
巨人の洞窟	Ⅰ	57
キラーフィッシュ	Ⅱ	315
キラーマンティス	Ⅱ	318
キル	Ⅰ	133
キングベヒーモス	Ⅱ	324
キングマミー	Ⅰ	152
ぎんのうでわ	Ⅰ	138
ぎんのかみかざり	Ⅱ	304
ぎんのはり	Ⅰ	140
ぎんのはり	Ⅱ	307
きんのむねあて	Ⅱ	305
ぎんのむねあて	Ⅱ	305
クアール	Ⅱ	323
クィーンビー	Ⅱ	311
くうきのみず	Ⅰ	140
グール	Ⅰ	142
グール	Ⅱ	312
クエイク	Ⅰ	133
くさいいき	Ⅱ	327
くさりかたびら	Ⅰ	137
くものいと	Ⅱ	307
クラーケン(1回目)	Ⅰ	154
クラーケン(2回目)	Ⅰ	157
クラウダ	Ⅰ	133
クラウダ	Ⅱ	296
クラウダのほん	Ⅱ	308
クラウン	Ⅰ	50, 140
クラスチェンジ	Ⅰ	94
[redacted]	Ⅰ	12
[redacted]	Ⅱ	177
くらやみのゆみ	Ⅱ	302
グリーンスライム	Ⅰ	144
グリーンスライム	Ⅱ	311
グリーンソウル	Ⅱ	316
グリーンドラゴン	Ⅰ	155
グリーンドラゴン	Ⅱ	322
クリスタルロッド	Ⅱ	308
グルグ火山	Ⅰ	70
グレイウーズ	Ⅰ	145
クレイゴーレム	Ⅰ	152
クレイジーホース	Ⅰ	141
グレートアクス	Ⅰ	136
グレートソード	Ⅰ	135
クレセントレイクの町	Ⅰ	67
グレネード	Ⅱ	313
くろいかめん	Ⅱ	308
クロウラー	Ⅰ	144
くろきし	Ⅱ	323
クロコダイル	Ⅰ	148
くろしょうぞく	Ⅱ	305
くろのローブ	Ⅰ	137
くろのローブ	Ⅱ	305
黒魔術士	Ⅰ	15
黒魔道士	Ⅰ	15
黒魔法	Ⅰ	19
ケアル	Ⅰ	130
ケアル	Ⅱ	294
ケアルア	Ⅰ	130
ケアルガ	Ⅰ	131
ケアルダ	Ⅰ	131
ケアルのほん	Ⅱ	309
げんじのかぶと	Ⅱ	304
げんじのこて	Ⅱ	306
げんじのよろい	Ⅱ	305
けんじゃのつえ	Ⅱ	307
賢者の洞窟	Ⅰ	62
幸運	Ⅰ	8
攻撃回数	Ⅰ	70, 94
攻撃力	Ⅰ	8
攻撃力	Ⅱ	170
皇帝(1回目)	Ⅱ	326
皇帝(2回目)	Ⅱ	328
こうていののろい	Ⅱ	322
ゴーギマイラ	Ⅱ	318
ゴーキメラ	Ⅰ	156
ゴースト	Ⅰ	153
ゴースト	Ⅱ	319
ゴートス	Ⅱ	318
コーネリア城	Ⅰ	28
コーネリアの町	Ⅰ	30
こおりのたて	Ⅱ	303
氷の洞窟	Ⅰ	76
こおりのゆみ	Ⅱ	302
コカトリス	Ⅰ	147
コカトリス	Ⅱ	318
こだいのつるぎ	Ⅱ	300
固定モンスター	Ⅰ	17
コテージ	Ⅰ	19, 142
コテージ	Ⅱ	307
こびと	Ⅱ	177
コブラ	Ⅰ	143
ゴブリン	Ⅰ	141
ゴブリン	Ⅱ	310
ゴブリンガード	Ⅰ	141
ゴブリンガード	Ⅱ	311
ゴブリンプリンス	Ⅱ	312
ゴラム	Ⅱ	318
コンフュ	Ⅰ	132
コンフュ	Ⅱ	297
コンフュのほん	Ⅱ	309
混乱	Ⅱ	177

さ

サージェント	Ⅱ	312
サーベル	Ⅰ	134
サーベルタイガー	Ⅰ	151
サイレス	Ⅰ	130
サイレス	Ⅱ	295
サイレスのほん	Ⅱ	309
酒場	Ⅱ	179
サスカッチ	Ⅱ	311
サスケのかたな	Ⅰ	135
サソリ	Ⅰ	144
さつじんノコギリ	Ⅱ	321
サハギン	Ⅰ	143
サハギンチーフ	Ⅰ	143
サハギンプリンス	Ⅰ	152
サラマンダー	Ⅱ	323
サラマンドの町	Ⅱ	200
サンガー	Ⅰ	133
さんごのつるぎ	Ⅰ	135
サンダー	Ⅰ	132
サンダー	Ⅱ	296
サンダーギガース	Ⅱ	321
サンダースピア	Ⅱ	302
サンダーのほん	Ⅱ	309
サンダラ	Ⅰ	132
サンドウォーム	Ⅰ	152
サンドウォーム	Ⅱ	322
サンブレード	Ⅰ	135
サンブレード	Ⅱ	300
シースネイク	Ⅰ	152
シースネイク	Ⅱ	315
シードラゴン	Ⅱ	320
シートロル	Ⅰ	152
シーフ	Ⅰ	11
ジェイド	Ⅱ	281
シェイプ	Ⅰ	132
シェイラ	Ⅰ	132
ジェネラル	Ⅱ	323
シェル	Ⅱ	294
シェルのほん	Ⅱ	309
じしん	Ⅱ	327
しにがみのそう	Ⅱ	307
じばく	Ⅱ	327
シミター	Ⅰ	134
シャーク	Ⅰ	144
シャープソード	Ⅰ	135
しゃくじょう	Ⅰ	135
シャドウ	Ⅰ	144
シャドウ	Ⅱ	312
ジャベリン	Ⅱ	301
15パズル	Ⅰ	38
じゅうじか	Ⅱ	307
熟練度	Ⅱ	170
熟練度システム	Ⅱ	174
しょうにゅうせき	Ⅱ	316
職業	Ⅰ	8
試練の城	Ⅰ	93
しろいかめん	Ⅱ	308
しろのローブ	Ⅰ	137
しろのローブ	Ⅱ	305
白魔術士	Ⅰ	14
白魔道士	Ⅰ	14
白魔法	Ⅰ	19
しんえいたい	Ⅱ	322
しんぴのかぎ	Ⅰ	52, 140
すいしょうの目	Ⅰ	51, 140
スーパーモンク	Ⅰ	12
スカル	Ⅱ	323
スケルトン	Ⅰ	142
スタールビー	Ⅰ	60, 140
スタナー	Ⅱ	314
スタン	Ⅰ	133
スタン	Ⅱ	296
スタンのほん	Ⅱ	309
ステータス異常	Ⅰ	18
ステータス異常	Ⅱ	177
ストーンゴーレム	Ⅰ	154
ストーンゴーレム	Ⅱ	323
ストップ	Ⅰ	133
ストップ	Ⅱ	298
ストップのほん	Ⅱ	309
ストナ	Ⅰ	131
ストライ	Ⅰ	132
すなどけい	Ⅱ	307
スノーマン	Ⅱ	312
素早さ	Ⅰ	8
素早さ	Ⅱ	170
スピア	Ⅱ	302
スピリットナーガ	Ⅰ	155
スフィンクス	Ⅰ	147
スフィンクマイラ	Ⅱ	324
スプリンター	Ⅱ	310
スペクター	Ⅰ	150
スペクター	Ⅱ	317
スリプラ	Ⅰ	132
スリプル	Ⅰ	132
スリプル	Ⅱ	296
スリプルのほん	Ⅱ	309
スロウ	Ⅰ	132
スロウ	Ⅱ	295
スロウのほん	Ⅱ	309
せいじゃのこころ	Ⅱ	307
精神	Ⅱ	170
成長システム	Ⅱ	170
聖堂	Ⅱ	179
せいどうのこて	Ⅰ	138
セーバー	Ⅰ	133
セーブ	Ⅰ	20
石化	Ⅰ	16
雪原の洞窟	Ⅱ	212
船上戦	Ⅱ	210, 308
セミテの滝の洞窟	Ⅱ	201
戦士	Ⅰ	10
潜水艦	Ⅰ	84, 94
戦闘不能	Ⅰ	18
戦闘不能	Ⅱ	177
ソーサラー	Ⅱ	317
属性	Ⅰ	17
属性	Ⅱ	178
ソルジャー	Ⅰ	158
ソルジャー	Ⅱ	311
ゾンビ	Ⅰ	142
ゾンビ	Ⅱ	311
ゾンビ2ヘッド	Ⅱ	319
ゾンビボーゲン	Ⅱ	325

た

ダークウィザード	Ⅰ	150
ダークファイター	Ⅰ	158
大戦艦	Ⅱ	222
だいちのつるぎ	Ⅱ	300
だいちのドラム	Ⅱ	307
ダイフィークル	Ⅱ	314
ダイヤアーマー	Ⅰ	137
ダイヤアーマー	Ⅱ	305
ダイヤシールド	Ⅰ	138
ダイヤシールド	Ⅱ	303
ダイヤのうでわ	Ⅰ	138
ダイヤのかぶと	Ⅰ	139
ダイヤのかぶと	Ⅱ	304
ダイヤのこて	Ⅰ	139
ダイヤのこて	Ⅱ	306
ダイヤのむねあて	Ⅱ	305
ダイヤメイス	Ⅱ	301
たいようのほのお	Ⅱ	308
体力	Ⅰ	8
体力	Ⅱ	170
ダガー	Ⅰ	134
ダガー	Ⅱ	299
滝の裏の洞窟	Ⅰ	110
ダクネス	Ⅰ	132
ダスクライノ	Ⅱ	316
竜巻	Ⅱ	270

たつまき	Ⅱ	327
ダディア	Ⅰ	131
ダテレポ	Ⅰ	131
タランチュラ	Ⅰ	144
チェンジ	Ⅱ	295
チェンジのほん	Ⅱ	309
チェンジャー	Ⅱ	318
力	Ⅰ	8
力	Ⅱ	170
ちからだすき	Ⅱ	305
ちからのつえ	Ⅰ	138
ちからのつえ	Ⅱ	301
知性	Ⅰ	8
知性	Ⅱ	170
チャイム	Ⅰ	105, 140
チョコボの森	Ⅱ	220
チラノザウルス	Ⅰ	154
沈黙	Ⅰ	18
沈黙	Ⅱ	177
ちんもくのかね	Ⅱ	307
つうこうしょう	Ⅱ	308
つえ	Ⅰ	135
つえ	Ⅱ	300
土のカオス	Ⅰ	64
つちのつえ	Ⅰ	62
つなみ	Ⅱ	327
つめたがい	Ⅱ	308
ディア	Ⅰ	130
ティアマット(1回目)	Ⅰ	156
ティアマット	Ⅱ	325
ティアマット(2回目)	Ⅰ	157
ディープアイ	Ⅰ	153
抵抗属性	Ⅰ	102
ディストの城	Ⅱ	228
ディストの洞窟	Ⅱ	230
ディフェンダー	Ⅰ	135
ディフェンダー	Ⅱ	300
デザートバレッジ	Ⅰ	150
デジョン	Ⅰ	133
デジョン	Ⅱ	297
デジョンのほん	Ⅱ	309
デス	Ⅰ	130
デス	Ⅱ	297
デスアイ	Ⅰ	156
デスナイト	Ⅰ	155
デスのほん	Ⅱ	309
デスフラワー	Ⅱ	317
デスペル	Ⅰ	131
デスペル	Ⅱ	294
デスペルのほん	Ⅱ	309
デスマシーン	Ⅰ	156
デスライダー	Ⅱ	325
テツキョジン	Ⅱ	[illegible]
デッドヘッド	Ⅱ	312
テツメンチャク	Ⅰ	136
てつのたて	Ⅰ	138
てつよろい	Ⅰ	137
デュアルヘッド	Ⅱ	313
テレポ	Ⅰ	133
テレポ	Ⅱ	295
テレポのほん	Ⅱ	309
テント	Ⅰ	20, 140
闘技場	Ⅱ	235
透明	Ⅱ	179
とうぞくのこて	Ⅱ	306
どうのうでわ	Ⅰ	138
どうのむねあて	Ⅱ	305
とーさんのはなし	Ⅰ	36
トード	Ⅱ	297
トードのほん	Ⅱ	309
トールハンマー	Ⅰ	136
毒	Ⅰ	18
毒	Ⅱ	177
どくぎり	Ⅱ	327
どくけし	Ⅰ	140
どくけし	Ⅱ	307
トライデント	Ⅱ	302
ドラゴンアーマー	Ⅱ	305
ドラゴンゾンビ	Ⅰ	152
ドラゴンのたて	Ⅱ	303
ドラゴンの洞窟	Ⅰ	90
ドラゴンメイル	Ⅰ	137
ドレイン	Ⅱ	296
ドレインのほん	Ⅱ	309
トロル	Ⅰ	146
ドワーフの洞窟	Ⅰ	44
とんかち	Ⅱ	307
【な】		
ナイト	Ⅰ	10
ナイトのよろい	Ⅰ	137
ナイトのよろい	Ⅱ	305
ナイトメア	Ⅰ	152
ナイフ	Ⅰ	134
ナイフ	Ⅱ	299
なんきょくのかぜ	Ⅱ	307
西の城	Ⅰ	47
ニトロのかやく	Ⅰ	52, 53, 160
にらみ	Ⅱ	327
忍者	Ⅰ	11
にんにく	Ⅱ	307
沼の洞窟	Ⅰ	48
ヌンチャク	Ⅰ	136
ネオチュー	Ⅰ	148
ネコのツメ	Ⅰ	136
ネコのツメ	Ⅱ	299
ねじりはちまき	Ⅱ	304
ねずみのしっぽ	Ⅰ	99, 140
ねぶくろ	Ⅰ	20, 140
眠り	Ⅰ	18
眠り	Ⅱ	177
ねむりそう	Ⅱ	308
ねむりのほん	Ⅱ	309
能力値	Ⅰ	8
ノーマルモード	Ⅰ	26
呪い	Ⅱ	177
【は】		
バーサク	Ⅱ	297
バーサクのほん	Ⅱ	309
パーティー編成	Ⅰ	9
パープルウォーム	Ⅰ	156
ハイエナドン	Ⅰ	148
ハイポーション	Ⅱ	307
パイレーツ	Ⅰ	142
バオル	Ⅰ	131
はがねのこて	Ⅰ	139
バコルド	Ⅰ	130
バサンダ	Ⅰ	130
バジリスク	Ⅰ	151
バジリスク	Ⅱ	320
バスナ	Ⅱ	294
バスナのほん	Ⅱ	309
バッカスのさけ	Ⅱ	308
バッカニア	Ⅱ	315
バックラー	Ⅰ	138
バックラー	Ⅱ	303
バトルアクス	Ⅰ	136
バトルアクス	Ⅱ	301
バトルコマンド	Ⅰ	16
バトルコマンド	Ⅱ	176
バハムート	Ⅰ	90, 94
バファイ	Ⅰ	130
バフスクの洞窟	Ⅱ	206
バフスクの町	Ⅱ	206
バマジク	Ⅰ	131
パラサイト	Ⅱ	317
パラメキア城	Ⅱ	274
バリア	Ⅱ	294
バリアのほん	Ⅱ	309
バルーン	Ⅱ	311
パルムの町	Ⅱ	197
バレッテ	Ⅰ	151
パワーリスト	Ⅱ	308
パンデモニウム	Ⅱ	285
バンパイア	Ⅰ	147
バンパイアガール	Ⅱ	319
バンパイアゾーン	Ⅱ	311
バンパイアレディ	Ⅱ	322
バンパイアロード	Ⅰ	155
ハンマー	Ⅰ	136
ビーストデーモン	Ⅱ	325
ヒーラ	Ⅰ	131
ヒール	Ⅰ	130
飛空船	Ⅰ	80
ピスコディーモン	Ⅰ	145
ビッグアイ	Ⅰ	144
ビッグバード	Ⅱ	314
ビッグホーン	Ⅱ	320
ビットフィーンド	Ⅱ	323
HP	Ⅰ	8
HP	Ⅱ	170
ヒドラ	Ⅰ	148
火のカオス	Ⅰ	70
ピラニア	Ⅰ	147
ひりゅう	Ⅱ	308
ひりゅうのたまご	Ⅱ	309
ヒルギガース	Ⅰ	146
ヒルギガース	Ⅱ	315
ピロリスク	Ⅰ	148
ファイア	Ⅰ	132
ファイア	Ⅱ	296
ファイアー	Ⅰ	148
ファイアギガース	Ⅰ	149
ファイアギガース	Ⅱ	321
ファイアのほん	Ⅱ	309
ファイアヒドラ	Ⅰ	148
ファイアリザード	Ⅰ	148
ファイガ	Ⅰ	133
ファイラ	Ⅰ	132
フィアー	Ⅰ	130
フィアー	Ⅱ	295
フィアーのほん	Ⅱ	309
フィン城	Ⅱ	232
フィン城地下	Ⅱ	242
フィンの町	Ⅱ	193
フェニックスのお	Ⅱ	307
フォーグ	Ⅱ	295
フォーグのほん	Ⅱ	309
フォールチョン	Ⅰ	134
武器屋	Ⅰ	19
武器屋	Ⅱ	178
ふく	Ⅰ	137
ふく	Ⅱ	304
船	Ⅰ	40
ふぶき	Ⅱ	327
浮遊城	Ⅰ	112
ふゆうせき	Ⅰ	77, 140
ブライン	Ⅰ	133
ブライン	Ⅱ	297
フライングレイ	Ⅱ	319
ブラインのほん	Ⅱ	309
ブラスター	Ⅱ	327
ブラックウィドウ	Ⅰ	149
ブラックナイト	Ⅰ	154
ブラックプリン	Ⅰ	155
ブラックプリン	Ⅱ	315
ブラッディボーン	Ⅰ	145
ブラッドソード	Ⅱ	300
ブラナ	Ⅰ	130
ブリザガ	Ⅰ	133
ブリザド	Ⅰ	132
ブリザド	Ⅱ	296
ブリザドのほん	Ⅱ	309
ブリザラ	Ⅰ	132
ブリンク	Ⅰ	130
ブリンク	Ⅱ	294
ブリンクのほん	Ⅱ	309
ブルードラゴン	Ⅰ	154
ブルードラゴン	Ⅱ	324
フレアー	Ⅰ	133
フレアー	Ⅱ	298
フレアーのほん	Ⅱ	309
ブレイク	Ⅰ	133
ブレイク	Ⅱ	297
ブレイクのほん	Ⅱ	309
フレイムアーマー	Ⅱ	305
フレイムメイル	Ⅰ	137
ブレイン	Ⅱ	318
フレームソード	Ⅰ	135
フレームソード	Ⅱ	300
ブロードソード	Ⅰ	134
ブロードソード	Ⅱ	299
プロテア	Ⅰ	131
プロテス	Ⅰ	130
プロテス	Ⅱ	294
プロテスのほん	Ⅱ	309
ブロンズアーマー	Ⅱ	304
ブロンズかぶと	Ⅱ	304
ブロンズのこて	Ⅱ	308
ブロンズのたて	Ⅱ	303
ヘイスト	Ⅰ	132
ヘイスト	Ⅱ	297
ヘイストのほん	Ⅱ	309
ヘクトアイズ	Ⅱ	324
ベヒーモス	Ⅱ	317
ベルゼブル	Ⅱ	326
ヘルハウンド	Ⅰ	148
ヘルファイアー	Ⅱ	308
ペンダント	Ⅱ	308
ポイズンアクス	Ⅱ	301
ポイズントード	Ⅱ	317
ポイゾナ	Ⅰ	130
防御力	Ⅰ	8
防御力	Ⅱ	170
防具屋	Ⅰ	18
防具屋	Ⅱ	179
ボーゲン	Ⅱ	313
ポーション	Ⅰ	140
ポーション	Ⅱ	307
ホーネット	Ⅱ	310
ホーリー	Ⅰ	131
ホーリー	Ⅱ	295
ホーリーのほん	Ⅱ	309
ホーリーランス	Ⅱ	302
ホールド	Ⅰ	132
ホーンドデビル	Ⅰ	148
ボキャル	Ⅰ	130
ほのお	Ⅱ	327
ほのおのかぶと	Ⅱ	304
ほのおのたて	Ⅰ	138
ほのおのたて	Ⅱ	303
ほのおのやり	Ⅱ	302
ほのおのゆみ	Ⅱ	302
ポフトの町	Ⅱ	199
ボム	Ⅱ	318
ホワイトシャーク	Ⅰ	153
ホワイトダイル	Ⅰ	149
ホワイトドラゴン	Ⅰ	149
ホワイトドラゴン	Ⅱ	321
【ま】		
マイン	Ⅱ	314
マインゴーシュ	Ⅱ	299
マインドフレイア	Ⅰ	150
マサムネ	Ⅰ	135
マサムネ	Ⅱ	300
マジシャン	Ⅱ	314
MP	Ⅱ	170
まじゅつのつえ	Ⅰ	138
まじゅつのつえ	Ⅱ	301
まじんのおの	Ⅱ	301
まじんのやり	Ⅱ	302
まどうしのつえ	Ⅰ	136
まどうしのつえ	Ⅱ	301
マトーヤの洞窟	Ⅰ	36
マヒ	Ⅰ	18
マヒ	Ⅱ	177
魔法防御	Ⅱ	170
魔法屋	Ⅱ	179
マミー	Ⅰ	145
まもりのマント	Ⅰ	136
まもりのゆびわ	Ⅰ	139
まもりのゆびわ	Ⅱ	306
魔力	Ⅱ	170
マリリス(1回目)	Ⅰ	149
マリリス(2回目)	Ⅰ	157
マンタレイ	Ⅱ	320
マンティコア	Ⅰ	151
マンティスキング	Ⅱ	324
マンティスデビル	Ⅱ	325
ミシディアの塔	Ⅱ	261
ミシディアの洞窟	Ⅱ	254
ミシディアの町	Ⅱ	247
水のカオス	Ⅰ	95
ミスリル	Ⅱ	308
ミスリルアーマー	Ⅱ	304
ミスリルアクス	Ⅰ	136
ミスリルアクス	Ⅱ	301
ミスリルかぶと	Ⅰ	139
ミスリルかぶと	Ⅱ	304
ミスリルゴーレム	Ⅱ	325
ミスリルスピア	Ⅱ	302
ミスリルソード	Ⅰ	134
ミスリルソード	Ⅱ	300
ミスリルナイフ	Ⅰ	134
ミスリルナイフ	Ⅱ	299
ミスリルのこて	Ⅰ	138
ミスリルのこて	Ⅱ	308
ミスリルのたて	Ⅰ	138
ミスリルのたて	Ⅱ	303
ミスリルハンマ	Ⅰ	136
ミスリルボウ	Ⅱ	302
ミスリルミラー	Ⅱ	308
ミスリルメイス	Ⅱ	300
ミスリルメイル	Ⅰ	137
港町プラボカ	Ⅰ	37
南の島	Ⅱ	250
ミニゲーム	Ⅱ	193
ミニマム	Ⅱ	295
ミニマムのほん	Ⅱ	309
ミノタウロス	Ⅰ	146
ミノタウロスゾンビ	Ⅰ	152
ミラージュの塔	Ⅰ	107
メイス	Ⅱ	300
命中率	Ⅰ	8
命中率	Ⅱ	170
メガバウザイト	Ⅱ	323
めがみのベル	Ⅱ	308
めぐすり	Ⅱ	307
めざめのくすり	Ⅰ	52, 140
メデューサ	Ⅰ	152
メルモンドの町	Ⅰ	54
暗闇	Ⅱ	177
モルボル	Ⅱ	320
モルボルグレート	Ⅱ	324
モンク	Ⅰ	12
【や】		
宿屋	Ⅰ	19
宿屋	Ⅱ	179
ゆうわく	Ⅱ	327
ユニコーンのつの	Ⅱ	307
ゆみ(特殊攻撃)	Ⅱ	327
ゆみ(武器)	Ⅱ	302
よいちのゆみ	Ⅱ	302
ようせいのビン	Ⅰ	85, 140
【ら】		
ラーバウォーム	Ⅰ	148
ライトアクス	Ⅰ	136
ラウンドウォーム	Ⅱ	320
ラクシャーサ	Ⅰ	152
ラスロウ	Ⅰ	133
ラヒーラ	Ⅰ	131
ラミア	Ⅱ	322
ラミアクィーン	Ⅱ	316
ランドタートル	Ⅱ	312
ランドモルボル	Ⅱ	321
ランドレイ	Ⅱ	316
リザード	Ⅰ	143
リッチ(1回目)	Ⅰ	147
リッチ(2回目)	Ⅰ	156
リッパーナイフ	Ⅱ	299
リバイアサン	Ⅱ	258
リボン	Ⅰ	139
リボン	Ⅱ	304
りゅうさんのびん	Ⅱ	308
リュート	Ⅰ	34, 122, 140
リュカーン砂漠	Ⅰ	80
リング	Ⅱ	308
ルーンアクス	Ⅱ	301
ルーンブレード	Ⅰ	134
ルビーのうでわ	Ⅰ	138
ルビーのむねあて	Ⅱ	305
ルフェイン人の町	Ⅰ	104
レアモンスター	Ⅰ	17
レイス	Ⅰ	145
レイス	Ⅱ	313
レイズ	Ⅰ	131
レイズ	Ⅱ	294
レイズサーベル	Ⅰ	135
レイズのほん	Ⅱ	309
レイピア	Ⅰ	134
レッグイーター	Ⅱ	310
レッドソウル	Ⅱ	314
レッドドラゴン	Ⅰ	149
レッドドラゴン	Ⅱ	324
レッドピラニア	Ⅰ	147
レッドマシュマロ	Ⅱ	318
レブナント	Ⅱ	315
レモラーズ	Ⅰ	150
ロゼッタいし	Ⅰ	98, 140
ロングソード	Ⅰ	134
ロングソード	Ⅱ	299
ロングボウ	Ⅱ	302
【わ】		
ワードメモリーシステム	Ⅱ	175
ワープキューブ	Ⅰ	110, 140
ワイト	Ⅰ	146
ワイバーン	Ⅰ	151
忘れる	Ⅱ	177

PS版　ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ　公式コンプリートガイド
2002年11月12日　初版発行

企画・構成・執筆　ファミ通書籍編集部

編集協力　増田　厚
　　瀬地英樹

デザイン監修・装丁　中嶋実咲（ファミ通書籍編集部）
デザイン協力　金安淳一郎（株式会社あとらす二十一）

イラスト　小林裕司

編集　松丸貴紀子（ファミ通書籍編集部）

協力・監修　株式会社スクウェア
　　山本大介
　　三浦宏之
　　須藤久美
　　宮本孝介

発行人　浜村弘一
編集人　野田稔
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
業務部　高橋敦子
印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850（営業局）

●本書は株式会社スクウェアから提供された資料をもとに、フルコン書籍編集部が制作したものであり、本書に記載されているデータはすべて、編集部の独自に提供したものです。
●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレス[illegible]で受け付けています。また、現場白を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から12時のあいだに、ファミ通ダイヤルサポート部（電話03-5433-7850）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめ御了承ください。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©1987,1988,2000,2001,2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION / ©1987,1989 YOSHITAKA AMANO
©2002 ENTERBRAIN INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さいし、送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1213-8

●1191673
Printed in JAPAN